

AMIGA

ZOKER

DAS COMPUTERMAGAZIN DER NEUEN GENERATION

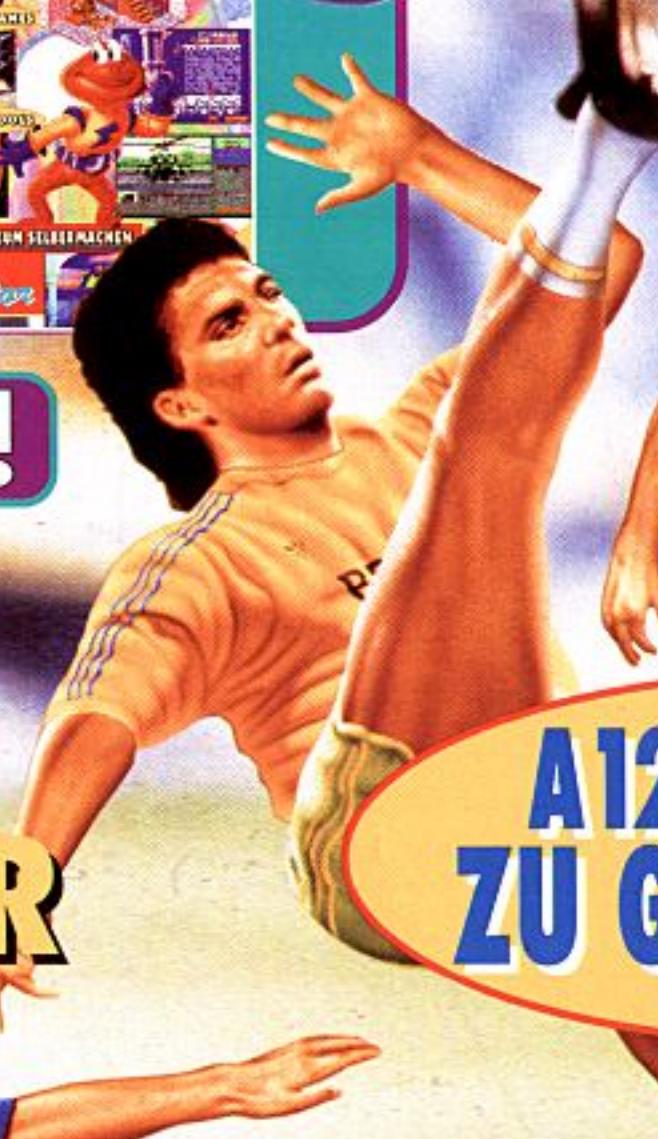
8/9'94

SOMMER-DOPPELAUSGABE

mit
CD-Joker!



EIN TEST-FEST!



B 30352 E

DM 7,- / sfr 7,-

öS 56,- / Lit 8100,-

hfl 9,50 / DR 1200,-

skr 55,-

Nr. 8/9 AUGUST/SEPTEMBER '94



4 399114 907005

A1200 & CD³²
ZU GEWINNEN!

BANSHEE
STARLORD
BENEFACITOR
K240

KÖNIG FUSSBALL REGIERT!

KICK OFF 3 · BUNDESLIGA MANAGER HARVICK
ANSTOSS WORLD CUP EDITION

EIN ABENTEUERLICHES INTERVIEW
REVOLUTION SOFTWARE
IM EXKLUSIV-PLAUSCH

KNOW HOW
TIPS · CHEATS · PLÄNE · LÖSUNGEN
IMPOSSIBLE MISSION 2025
BODY BLOWS GALACTIC
KICK OFF 3 · ELFMANIA
APOCALYPSE
PUGGSY
u.v.a.

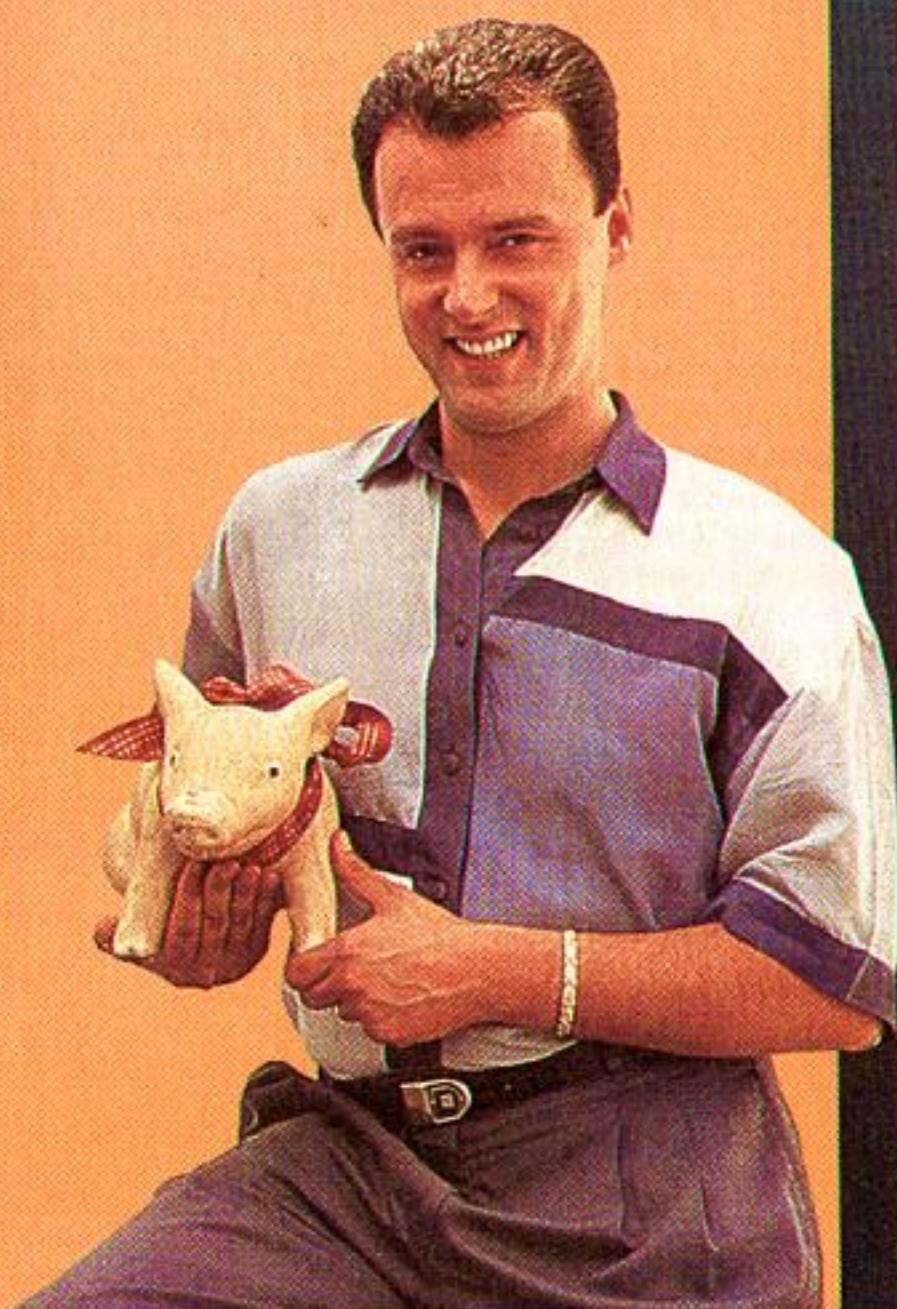
DER SCHWEINEBAUCHZYKLUS

Kleine Nachhilfestunde in Sachen Börse: Wenn am Markt Schweinebäuche gefragt sind, so dauert es immer ein bißchen, ehe die Hersteller darauf reagieren können, was zu einer Verknappung und hohen Preisen führt. Jetzt werden natürlich auf Teufel komm raus Schweinebäuche produziert, bald gibt es mehr als die Leute essen können, Nachfrage und Preise purzeln wieder in den Keller – diesen Teufelskreis kennt man als den Schweinebauch-Zyklus. So, und jetzt ersetzt die Schweinebäuche einfach mal gedanklich durch Amiga-Games...

Alles klar? Richtig, der Schweinebauch-Zyklus war schuld daran, daß in den letzten Monaten oft so wenige Neuheiten für die „Freundin“ in die Läden gelangten, obwohl ihre Popularität doch längst wieder gefestigt war. Und der „Schweinerei“ verdanken wir es auch, daß es derzeit reichlich neue Soft- und Hardware für die gesamte Amiga-Linie inklusive CD³² gibt, Commodore aber dennoch pleite ist. Der geplante Verkauf an den koreanischen Megakonzern Samsung war bei Redaktionsschluß immer noch nicht über die Bühne gegangen, auf der CES in Chicago machten gar Gerüchte die Runde, daß der Deal geplatzt sei. Wie es mit Commo weitergeht, weiß derzeit niemand so genau, daß es weitergeht, scheint mir indessen sicher. Denn dafür sprechen nun mal Verbreitung und Beliebtheit des Amigas – und natürlich der Schweinebauch-Zyklus!

Jetzt aber Schluß mit den Schweinebäuchen, schließlich wartet eine Sommer-Doppelausgabe, die vor heißen Tests förmlich aus allen Nähten platzt. Wegen des schweinisch hohen Spieleanfommens in der sonst so stillen Jahreszeit haben wir sogar die eingeplante Marktübersicht zu den aktuellen Compilations auf das nächste Heft verschoben, solche Sammlungen mit älteren Highlights sind ja irgendwie zeitlos. Statt dessen dürft Ihr Euch unter anderem wieder auf einen randvollen Amiga CD-Joker, starke Preisausschreiben und überhaupt jede Menge Lesespaß freuen. Bleibt mir nur noch, Euch ordentliches Badewetter auch im September zu wünschen und Euch zum Abschied zuversichtlich zuzurufen: Schwein gehabt!

Euer Michael



MESSE-NACHELESE: Der Newsflash wirft ein Schlaglicht auf die CES CHICAGO '94 und präsentiert **NEUES VON TEAM 17**. Neue Welt und neue Spiele auf den Seiten 10/11

COOLE INFOS VON DER CES CHICAGO '94



HEISSE NEWS VON TEAM 17



K 240



STERNEN-STRATEGIE:
Nachschub für den Planeten-Kolonisator verspricht der „Utopia“-Nachfolger **K 240**, während der **STARLORD** soeben aus dem PC-Universum angeflogen kommt. Steigt ins Test-Shuttle auf den Seiten 14/15 bzw. 32



STARLORD

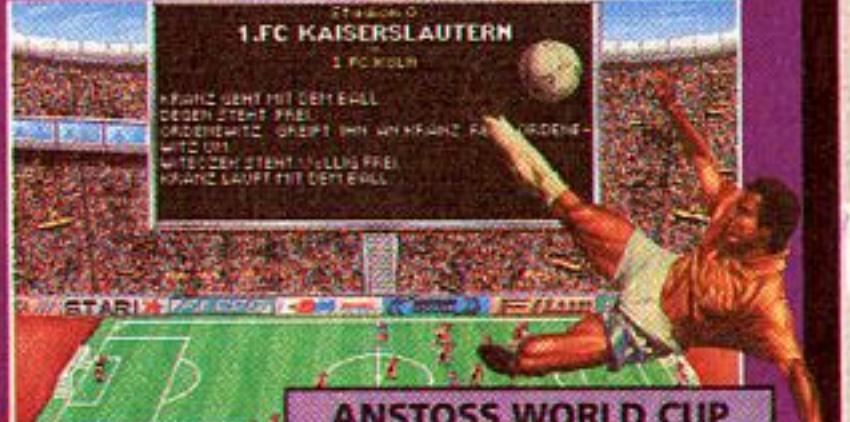
FUSSBALL-FIEBER: In den USA ist die WM gelaufen, am Amiga läuft sie sich erst warm – unser Special **SOCER '94** bringt nicht weniger als sechs einschlägige Tests, darunter Knaller wie **BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK**, die **ANSTOSS WORLD CUP EDITION** und **KICK OFF 3!** König Fußball regiert die Seiten 88 bis 94

SOCER '94

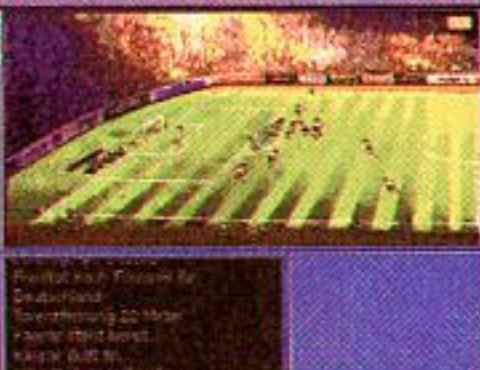


KICK OFF 3

BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK



ANSTOSS WORLD CUP EDITION



Editorial

Preisausschreiben:

Biing! Die total kranke Competition 6

Mixer 7

Borgis Branchengeflüster 8

Newsflash:

Alien Breed II: Tower Assault 10

All Terrain Racing 10

King Pin 10

Super Stardust 10

CES Chicago '94 11

Mailbox 22

Krieger-Comic 28

Up & Down 40

Preisausschreiben:

MicroProse

Summer-Competition 42

Crack 44

PD-Box 46

Ruhmeshalle 48

Brork-Comic 48

Demo Galerie 50

Joker-Comic 52

Know How 53

Know How Index 68

Der große Sonderteil:

Amiga CD-Joker 69

Preisausschreiben:

Der Wikinger-Wettbewerb 78

Joker Galerie 80

Impressum 82

Interview:

Was macht eigentlich Revolution Software? 84

Aktion Lesertest:

Syndicate 86

WM-Special:

Soccer '94 88

Klassiker:

Pinball Wizard 97

Budget-Bühne 96

Joker Index 100

User-Club:

Amiga Money 101

Steuerfuchs '93 Professional 101

Kicker-Cup 102

Radio- und TV-Tips für Freaks 104

Kleinanzeigen 106

Computer-ABC 110

Stromausfall:

Perry Rhodan: Das SF-Rollenspiel 112

Chronosaurus 113

Coin Op 114

Joker-Shop 116

Vorschau 118

Inserenten 118

Bezugsquellen 118

Games im Test

Abenteuer

Heimdall 2 auf CD	76
Last Ninja 3 auf CD	74
Myth auf CD	75
Valhalla	21

Action

Battletoads	34
Battletoads auf CD	77
Banshee	12
Tubular Worlds	20
Ultimate Body Blows auf CD	73

Geschicklichkeit

Benefactor	18
Impossible Mission	
2025 auf CD	77
Incredible Crash Dummies	34
James Pond 3 auf CD	75
Lost Vikings auf CD	77
Naughty Ones auf CD	74
Out to Lunch	35

Simulation

Gunship 2000 auf CD	72
K 240	14
Starlord	32

Sport

Anstoß World Cup Edition	94
Bundesliga Manager Hattrick	88
Empire Soccer für A1200	92
Kick Off 3 für A1200	93
Sensible Soccer Int. Edition	94
Wembley Int. Soccer auf CD	77
Wembley Int. Soccer f. A1200	92

Strategie

Battlechess auf CD	77
D-Day	36
Der Clou! auf CD	76
Sabre Team auf CD	77
Teresa Personally	20

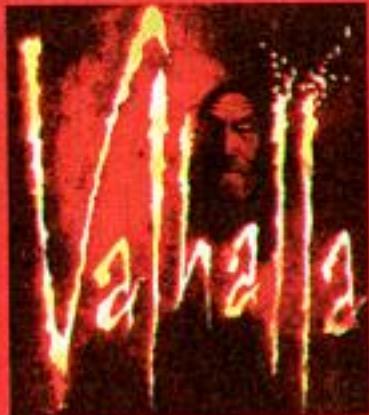
Verschiedenes

Arcade-Spiele	114
Battle Field Creator	38
Brettspiele	112
Budget-Spiele	98
PD-Games	46

VALHALLA



ABENTEUR-SPRÜCHE: Adelheid, es ist so weit - mit **VALHALLA** liegt der Welt erstes "Sprach-Adventure" für den Amiga vor. Was man sich darunter vorzustellen hat und was das Game taugt, plaudern wir aus. Und zwar auf Seite 21



ACTION-SECTION: Beschäftigung für Joystick-Artisten gibt's in dieser Ausgabe reichlich, etwa mit dem Ballerknaller **BANSHEE** oder den Plattform-Artisten **BENEFATOR** und **OUT TO LUNCH**. Laser und Leser treffen sich auf den Seiten 12, 18 und 35

OUT TO LUNCH



BENEFATOR



EXKLUSIV AUF CD: ULTIMATE BODY BLOWS



CD-POWER: Unser Heft im Heft, der **AMIGA CD-JOKER**, verrät Multimedia-Amiganern, wie sie ihre eigenen Musik-Videos erstellen können, bringt ein heißes Preisausschreiben und natürlich reichlich Spieletests! Die Scheiben schillern auf den Seiten 69 bis 78



BIING! DIE TOTAL KRANKE COMPETITION

Hier kommt ausnahmsweise mal kein Betriebsgeheimnis – sondern die einmalige Gelegenheit, in einem Computergame persönlich aufzutreten! Und das im vielleicht verrücktesten Wirtschaftsspiel aller Zeiten...

Bei Biing!, einer Koproduktion von Magic Bytes und eLeven Software, dreht sich alles um Krankenhäuser. Hier werden Kranke und Verrückte verarztet, sorgen unfähige Ärzte und schöne Schwestern für das Wohlbefinden der Patienten. Dazu gibt's viel schwarzen Humor, Grafik vom Feinsten und ein total abgedrehtes Gameplay. Aber das Schönste ist, daß man sich an diesem Chaos beteiligen kann, und zwar als Patient, Arzt, Chirurg, Krankenschwester, Psychiater, Koch, Lagerwärter oder Rettungswagenfahrer!

Wie das geht? Einfach ein Foto oder eine Bilddatei von sich bzw. einem/einer Bekannten einschicken, die verrücktesten Bilder werden dann ins Spiel eingebaut. Achten sollte man dabei auf gute Beleuchtung und passende Kleidung. Für Dateien gilt folgendes: Bitte auf 3,5"-Disk (MS-DOS oder Amiga) mit einer Auflösung von mindestens 640 x 400 bei 24 Bit und im Format JPEG oder IFF speichern.

Als Lohn der Mühe verlosen wir insgesamt 50 Exemplare von Biing!, das im Dezember für A500, A1200, PC und CD-ROM erscheint – deshalb bitte auch gleich die gewünschte Version angeben. Außerdem benötigen wir eine von Euch und von Euren Eltern unterschriebene Erklärung:

„Hiermit ermächtige ich die Firma Magic Bytes/Verlag R. Kleinegräber unwiderruflich, die beigelegten Bilder in digitaler Form für das Computerspiel Biing! weiterzuverarbeiten und dort einzubinden (Unterschriften mit Namen und Adresse)“

Ausgeschlossen sind der Rechtsweg, die Mitarbeiter von Magic Bytes, die des Joker Verlags und alle, die erst nach dem 5.10.1994 schreiben. Die Adresse lautet:

Magic Bytes
„Biing! Competition“
Blankenhagener Weg 121
33334 Gütersloh



Commodore

AMIGA CD32	499,-
• inkl. 3 CDs, über 100 Spiele	
M-PEG MODUL	449,-
A 1200 2 MB, 68020	579,-
A 2620 2 MB, 68020 14 MHz	298,-
A 2091 SCSI-Kontroller A2/4000	129,-
A 501 512 kB mit Uhr A500	49,-
Netzteil 6.5A für A5/6/1200	69,-

Kickstart 3.0

ROM 3.0 inkl. Umschaltplatine	129,-
ROM 3.0 für A3000 D&T	178,-
Das AMIGA DOS 3.0 Buch	39,-

beschreibt WB 3.0, DOS 3.0 & ARexx

Software

Brilliance AGA-Malprogramm	198,-
Maxon Paint	99,-
PC-Task V2	89,-
X-Copy Prof. Tools	99,-



... für A1200

RAM-Karte 1 MB + Uhr	198,-
RAM-Karte 2 MB + Uhr	298,-
RAM Karte 4 MB + Uhr	439,-
A 1200 Tower-Gehäuse	499,-
BLIZZARD 1220 4 MB	499,-
BLIZZARD 1230 40 MHz	529,-
Monitor 1438 M 15 - 38 kHz	599,-
Monitor 1438 15 - 38 kHz	699,-

Zubehör

Syquest SQ3105S 105 MB	499,-
Syquest SQ3270S 270 MB	799,-
Megichip 2 MB	298,-
2 MB RAM-Karte A600	279,-
2 MB RAM-Karte A500	248,-
4 MB RAM-Karte A500	429,-
400 DPI Handy Scanner	248,-
Stereo Sound Sampler	99,-
Video Digitizer s/w	149,-
MC 68882 25 MHz geprüft	119,-

für A600/1200

Festplatte 2.5" 120 MB	498,-
Festplatte 2.5" 240 MB	698,-
Overdrive 3.5" 250 MB	669,-
Overdrive 3.5" 420 MB	798,-

CDROM

CDROM extern A600/1200	598,-
CDROM intern SCSI	399,-
ASIM CDROM Treibersoftware	139,-
Aminet CD 2/94	49,-
CD exchange Vol. 1	59,-
CDPD 1 - 4	59,-
Demo Collection 1 - 2	59,-
EUROSCENE 1 -Intros	49,-
GrafikCD Vol. 1	49,-
Imagine CD V2.0	89,-
Megahits Vol. 1	69,-
Pandora's CD	29,-
Saar / Amok CD	55,-
The Multimedia Toolkit	59,-

Computer Fachhandel & Versand

Ausführliche Preisliste
gegen 3,- DM in Briefmarken



OMEGA
Datentechnik GmbH
Junkerstraße 2
26123 Oldenburg
Tel : 0441 8 22 57
FAX : 0441 885408

KLEB DIR EINEN!

Lange wurde in den jokereigenen Klebstofflabors nach immer noch haftfähigeren Substanzen geforscht, die Grafiker entwickelten derweil wahre Designwunder: Nun kann man das Ergebnis kaufen!

Die Rede ist von den gründlich überarbeiteten Disk-Stickern im exklusiven Joker-Design, die wir trotz der zahlreichen Verbesserungen (mehr Platz zum Beschriften, die Disks werden nun beidseitig veredelt) nach wie vor zum alten Preis anbieten. Zu bestaunen und bestellen ist das kleine Weltwunder ab sofort im Joker Shop!



KINO UND COMPUTER

Auch Hollywood hat inzwischen die Computergeneration als dankbare Zielgruppe entdeckt – mit „Mac Millionär“ und „High Crusade“ laufen derzeit gleich zwei einschlägige Streifen im Kino! Dabei wählten die Produzenten von „Mac Millionär“ den direkten Weg und machten kurzerhand einen 11jährigen Digi-Zocker zum

chenmaus erzählt. Dagegen setzt die Handlung von „High Crusade“ lieber auf Chaos pur – oder was soll sonst herauskommen, wenn sich außerirdische Wesen und alte englische Kreuzritter erbittert befehlten?! Das digitale Element kommt hier



eher über die technische Schiene herein, denn die eigenwillige Optik des Streifens verdanken wir keineswegs einer sündteuren Workstation, sondern drei Amigas (2 x A3000 & 1 A4000).



Helden ihres Films, der die eher altmodische Geschichte von der per Zufall zu Reichtum gelangten armen Kir-

ERSTE HILFE BEI DIGI-GRIPPE

Der Computerclub APC & TCP hat soeben eine Virenkiller-Disk für den Amiga herausgebracht und verteilt sie großzügig gegen Einsendung einer Leerdisk

plus Rückporto unter die Leute. Die Adresse lautet:
APC & TCP
Dorfstr. 17
83236 Übersee

MAN GRUSELT DEUTSCH

Hängt bei Euch zu Hause die blutverschmierte Axt direkt neben der Tiefkühltruhe? Findet Ihr quicklebendige Leichen zum Totlachen? Dann nix wie ab zum Kiosk!



Im gut sortierten Zeitschriftenhandel ist seit neuestem nämlich das amerikanische Kultblatt der Horror-, Splatter- und Gore-Szene auf deutsch erhältlich: „Fangoria“. Für 6,80 DM gibt's das legendäre Fanzine nun also alle zwei Monate auch bei uns; Layout, Fotos (nichts für schwache Nerven!) und nicht zuletzt die originellen Anzeigen entstammen dem US-Original. Fragt sich nur, wie lange noch, denn bekanntlich ist die BPS nicht nur für Computerspiele, sondern auch und gerade für Zeitschriften zuständig...

DIE UHR ZUM FERNSEHER

Was wäre diese Seite bloß ohne den Raritätenhersteller Casio? Schrecklich langweilig wahrscheinlich, denn so originelle Sachen wie eine Armbanduhr mit TV-Steuerung würden uns nicht mal im Traum einfallen.

In Zukunft braucht man also nicht mehr unbedingt jeweils eine separate Fernbedienung für die Glotze, den Videorecorder und die Hi-Fi-Anlage, da deren (Grund-) Funktionen allesamt in der Weltneuheit „CMD-40“ integriert sind. Und dafür, daß der schmucke Klotz am Handgelenk auch noch die Zeit anzeigt, sind rund 200,- DM

eigentlich nicht zuviel verlangt – vorausgesetzt, man hat entsprechend sensible Fingerchen, um die winzigen Knöpfe darauf richtig bedienen zu können. Und um Nebensächlichkeiten wie Design sollte man sich auch nicht allzusehr scheren...



BORGIS



LOTHAR SCHMIDT STEIGT AUS



Lothar hat keine Lust mehr auf Spiele

Der ehemalige BLUE BYTE-Mitgesellschafter und Gamedesigner LO-THAR SCHMIDT hat sich aus der Branche verabschiedet – nie wieder möchte er ein Spiel programmieren!

Mit Computern hat der Mann von den „Battle Isles“ aber auch weiterhin zu tun, denn gemeinsam mit einem Freund sowie einem Apple Macintosh will er von nun an Kunden wie Architekten oder Werbeagenturen tatkräftig unterstützen. Na, dann tschüß...

HOLLYWOOD-TYCOON KAUFT VIRGIN



INTERACTIVE
entertainment

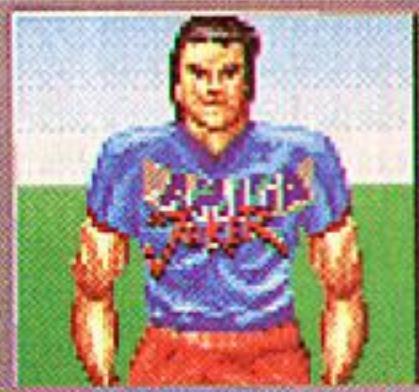
Der millionenschwere US-Filmproduzent AARON SPELLING ist zusammen mit der Videothekenkette BLOCKBUSTERS frischgebackener

Eigentümer von VIRGIN INTERACTIVE.

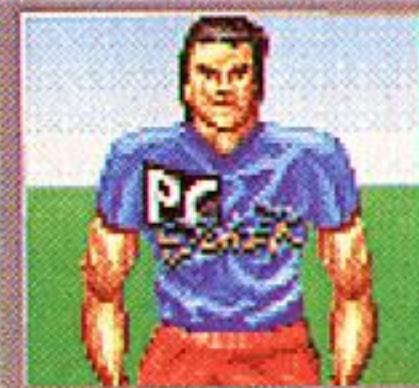
Spelling produziert vor allem TV-Serien wie „Denver Clan“, „Beverly Hills 90210“

und „Melrose Place“. Bei seinem Besuch im amerikanischen Virgin-Büro witzelten die Programmierer deshalb schon, daß sie wohl bald Spiele (-serien?) mit dem Beverly Hills-Biest Brenda schreiben müßten...

DER JOKER WIRBT IN DER DIGI-BUNDESLIGA



Normalerweise müssen die diversen Magazine des Joker-Konzerns selber für sich Werbung machen, was bisher auch immer recht gut funktioniert hat. Doch als uns MARC WARDENGA von SOFTWARE 2000 Werbefläche im neuen „Bundesliga Manager Hat-trick“ anbot, konnten wir einfach nicht widerstehen – und wieder gibt es einen Grund mehr, sich den nächsten AMIGA JOKER zu kaufen!



BRANCHENGEFLÜSTER

COMMODORE – SCHICKSAL IMMER NOCH UNGEWEISS



Aus wohlunterrichteten Kreisen verlautete, daß der nahezu unterschriftenreife Deal des koreanischen SAMSUNG-Konzerns mit COMMODORE nun vielleicht doch geplatzt ist: Es darf also weitergezittert werden!

Bei COMMODORE selbst wollte man diese Meldung weder bestätigen noch dementieren. Brancheninsider gehen davon aus, daß andere Kaufinteressenten den rettenden Vertragsabschluß noch hinauszögern, um so einen günstigeren Kaufpreis herauszuschinden. Einzelne Commo-Mitarbeiter mit anscheinend recht schwachen Nerven sehen sich allerdings bereits nach einem neuen Job um...

GAMESWORLD WIRD INTERAKTIV



Roby & Norman begrüßen nun auch die Zuschauer an den Tastentelefonen

Bisher konnte man bei der bekannten Videospielshow auf SAT 1 nur den Kandidaten im Studio bzw. den beiden Moderatoren ROBY ROB und NORMAN ADELSHÜTTE zuschauen – jetzt darf man dort selbst mitzocken.

Seit dem 1. Juli lassen sich die gezeigten Videogames nämlich auch mit dem heimischen Touch-Tone-Telefon steuern. Und (angeblich) 100.000 Zuschauer beobachten, ob man dabei die richtigen Tasten drückt!

DAS BETRIEBSGEHEIMNIS BLEIBT GEHEIM

So geheimnisvoll wie in dieser Ausgabe war das BETRIEBSGEHEIMNIS noch nie – nicht mal die Redaktion kennt seinen Inhalt! Auf den vielfachen

Wunsch eines einzelnen Kollegen habe ich hier aber wenigstens für die aktuelle TESTSTATISTIK ein Plätzchen freigeschauft:

Absolute Katastrophe	0
Katastrophe	0
Total zum Vergessen	1
Zum Vergessen	2
Muß nicht sein	1
Nix Besonderes	2
In Ordnung	1
Schwer in Ordnung	6
Erste Sahne	9
Megastark	9
Hit-Ausbeute	1
Megahits	4

(00%-10%)	0
(11%-20%)	1
(21%-30%)	2
(31%-40%)	1
(41%-50%)	2
(51%-60%)	1
(61%-70%)	6
(71%-80%)	9
(81%-90%)	9
(91%-100%)	1

BEIM FERNSEHEN SIND SIE NUR IN DER ERSTEN REIHE. HIER SIND SIE MITTEN DRIN.

Für AMIGA und PC



Vom DFB empfohlen.

Bundesliga Manager Hattrick, die Fortentwicklung des Bundesliga Manager und des Bundesliga Manager Professional, enthält neben den kompletten Spielmodi seiner Vorgänger zahlreiche neue Features:

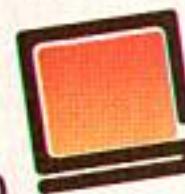
- Hier nur eine kleine Auswahl:
 - Realitymodus: Spielsequenzen werden frei vom Computer berechnet.
 - Jede Spielszene ist einzigartig und berücksichtigt die individuellen Fähigkeiten der Spieler.
 - Jede Maßnahme des Managers hat unmittelbaren Einfluß auf das Spielgeschehen, das jede Spielminute für alle 138 Teams neu berechnet wird.



- Icon-orientiertes Workbench- bzw. Windows-artiges Menüsysteem
- Original Vereinswappen, Original Vereins- und Spielernamen
- Automatische Einstellungen möglich für zügigeren Spielverlauf
- Alle Infos verfügbar: Von der Tabellenplatz-Grafik über Bilanzen und Zeitungsmeldungen bis zur Spielstärke des nächsten Gegners
- Spielerwerte komplex ermittelt aus Alter, Erfahrung, Torerfolgen, Länderspiel-Einsätzen etc.
- Zuschauerzuspruch je nach Wetter, Tabellenplatz, letzten Ergebnissen, Fan-Beliebtheit, Wichtigkeit des Spiels, Zustand des Stadions etc.
- Taktik veränderbar je nach Spielstand, Stärken des Gegners, Heim- oder Auswärtsspiel, Mann- und Raumdeckung möglich.
- Über 50 Schiedsrichter (Originalnamen) mit individuellen Fähigkeiten
- Nach dem Spiel Sportschau mit Torszenen ausgewählter Spiele
- WM-Modus und EM-Modus (incl. Qualifikationsspiele), Supercup, Hallenturniere (mit original Punktewertung), zuerst Vor-Turniere, dann das Hallenmasters mit den besten Teams...

SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.



- Bonus-Paket:
 - Umfangreiche Informationsbroschüre
 - Spielbare Demo-Diskette
 - Fan-Schal mit Sammlerwert

Gegen 30 DM in Bar oder per EC-Scheck zu bestellen bei:

SOFTWARE 2000
Stichwort: Bonuspaket BMH
Postfach 110, 23691 Eutin

PLAY
BESONDERS
EMPFEHLENSWERT

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 52 41) 98 60 10 (Mo-Fr, 11-13 und 14-18 Uhr)

NEUES VON TEAM 17

Schon länger nichts mehr von den auf Action & Amiga spezialisierten Teamsters gehört? Dann spitzt jetzt mal die Ohren bzw. Augen, denn hier wartet gleich viermal neues Teamwork aus dem sonnigen England!



SUPER STARDUST

Ihr erinnert Euch noch an „Stardust“, jene Neuauflage des Arcade-Klassikers „Asteroids“, mit dem die Entwickler von Bloodhouse nur knapp am Hit vorbeischrammten? Bis September sollen von dieser Action-Arie nun kräftig aufgemotzte Versionen für A1200 und CD³² entstehen. Das bewährte Gameplay (Ballem pur) will man beibehalten, die AGA-Galaxis jedoch mit 256 Farben sowie Raumschiffen, Meteoriten und Gegnern im schmuck gerenderten Raytracing-Design versehen; die Tunnelsequenzen sollen in fixem 3D-Parallaxscrolling samt Endgegnern daherkommen. Und schließlich wird auch am Design gefeilt, freut Euch also auf neue Angriffsformationen, Spezialmissionen (u.a. unter Wasser) und Präsentation vom Feinsten!

ALL TERRAIN RACING

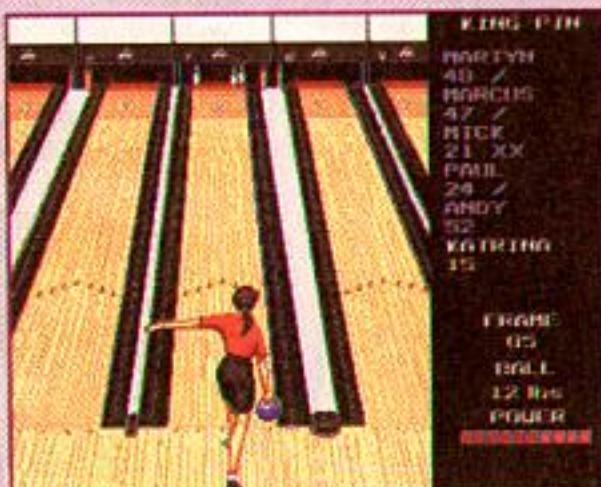
Wenn Interplay die spritzige Konsoleraserei „Rock'n'Roll Racing“ nicht selbst auf den Amiga umsetzt, dann tun wir das halt – so dachte man bei Team 17 und verspricht für Oktober das wohl spaßigste PS-Spektakel seit „Micro Machines“ und „Skidmarks“: Man düst mit Buggies und anderen Vehikeln über Iso-Pisten voller Hügel und Täler, wobei der Positionskampf nicht allein mit dem Gasfuß ausgetragen wird, son-

dern gekonnte Ramm-Manöver und gefühlvolle Powerslides den Rennverlauf entscheiden. Tunnel, Rampen, automobile Power-Ups und ein Duo-Modus für konkurrierende Raser werden Spaß und Spannung auf dem Bildschirm garantieren, sei er nun an einem A500, A1200 oder CD³² angestöpselt.



KING PIN

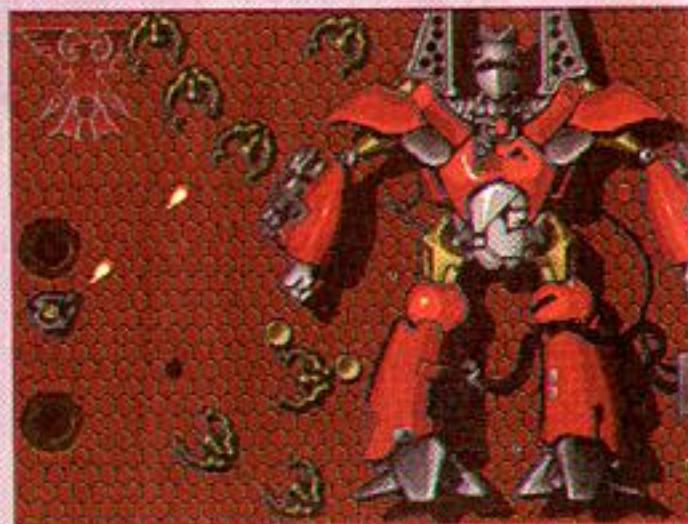
Abseits von ausgetretenen Pfaden bewegt sich diese Bowling-Simulation – die letzte gelungene Umsetzung dieses Sports (U.S. Golds „10th Frame“) datiert ja auf das Jahr 1987. Schon in wenigen Wochen



werden bis zu sechs Fans eine neue, aber keineswegs ruhige Kugel schieben dürfen: Eine raffinierte Steuerung, vielfältige Spieloptionen sowie unterschiedliche Turnier- und Übungs-Modi sorgen für sportliche Unterhaltung, superb animierte Akteure und digitalisierte Sound-FX für stilgerechte Präsentation. Und das bei einem Budget-Game für A500, A1200 und CD³²!

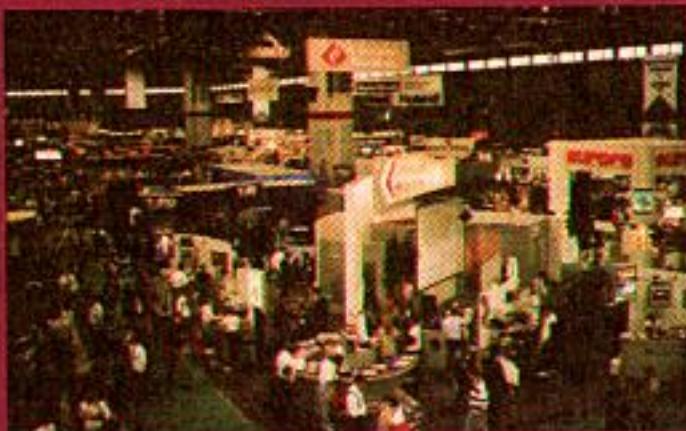
ALIEN BREED II: TOWER ASSAULT

Ebenfalls zum Spartarif wird bald das A500- bzw. A1200-Update zum zweiten Teil des Alienbratens in die Shops kommen. CD³²-Besitzer müssen dann zwar tiefer in die Tasche greifen, bekommen dafür aber zusätzlich die 50 Levels des Originals sowie Raytracing-Animationen und Musik von CD. Ansonsten gilt es auf Disk wie Schillerscheibe, 50 komplett neue Missionen zu bewältigen und vier neue Alienrassen sowie frische Endgegner zu beharken – bei überarbeiteter Optik und getuntem Gameplay. (rl)



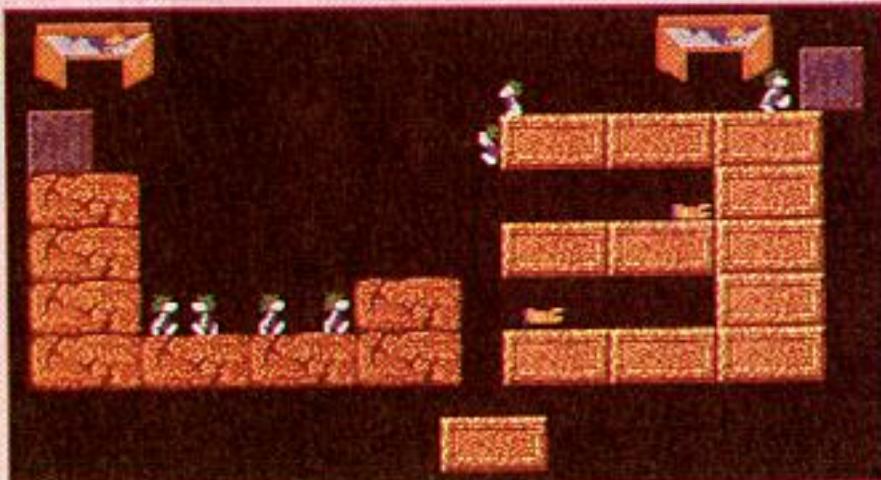
CONSUMER ELECTRONICS SHOW CHICAGO '94

Wohl zum letzten Mal ging die Sommer-CES heuer in Chicago über die Bühne – künftig soll sie in Philadelphia veranstaltet werden. Aber so oder so ist diese Messe nicht gerade eine Fundgrube für Amiga-Zocker...



Auch in diesem Jahr dominierte Konsolen- und PC-Soft, vor allem das CD-ROM hatte Hochkunjunktur. Und während etwa Atari den Jaguar präsentierte, Philips sein CD-I gleich an mehreren Ständen feilbot und Nintendo auf einem fußballfeldgroßen Ausstellungsbereich residierte, waren kein einziger Amiga und nicht ein CD³² auszumachen – selbst klassische Computerspielhersteller wie MicroProse oder Accolade widmeten sich hier ganz Nintendo, Sega und dem 3DO. Aber ein paar Amiga-Neuheiten haben wir trotzdem entdeckt!

Frohe Kunde gibt's für Lemmings-Freunde: Am Stand von Psygnosis wurden Demos des brandneuen dritten Teils auf dem PC vorgeführt, Amiganer sollen im Spätherbst in den Genuss des leckeren Stratego-Happens kommen. Er wird 120 Levels umfassen und mit größeren Sprites und noch prächtigeren Animationen als die vorangegangenen Selbstmordkommandos aufwarten. Auch Ocean rückte mit Informationen über neue Amigaspiele heraus; so soll die flinke Flugsimulation T.F.X. für A1200 und CD³² umgesetzt werden, während auf die Normal-Amigas frisches Futter in Form von Konvertierungen einiger E.A.-Konsolentitel wartet: **PGA European Tour**, die Skateboardraserei **Skitchin'**, die Futuro-Puckjagd **Mutant League Hockey** und die beiden Action-Adventures **Kid Vicious** und **Mighty Max**. Außerdem verriet man uns, daß gerade an der Fortsetzung von **Mr. Nutz 2** gestrickt wird. Das war's auch schon, was die CES für unsere „Freundin“ zu bieten hatte – bleibt also nur die Vorfreude auf die nächste ECTS in London! (C. Borgmeier)



Da kommt Vorfreude auf: Lemmings 3

REALITÄT STATT THEORIE - RAUS MITZT UND RAN DER TRAINER

EXKLUSIV
BEI:
LEISURESOFT

Die Sonne brennt auf Ihre Schultern und ein leichter Wind treibt einige Papierstücke über das Spielfeld. Sie sind DER TRAINER. Hier ist Ihr Platz und der Ihrer Mannschaft. Versetzen Sie düstere Bühnen. Raus jetzt und ran!

Nehmen Sie als Trainer direkten Einfluß auf das Spiel Ihrer Mannschaft in dieser realistischen und komplexen Fußballmanagementsimulation.

DER TRAINER berechnet jedes Spiel Ball für Ball. jedes Spiel ist unterbrechbar, sobald Sie Ihre Strategie der Taktik und der Aufstellung des Gegners, die Stärke seines Teams und dem Spielverlauf anpassen wollen.

Nationale und internationale Turniermarkte bieten 3740 echte Spieler zur Auswahl. 30 realistische Parameter beeinflussen auch positive und negative Aspekte. Talente, Charakterzüge jedes individuellen Spielers.

80 verschiedene Wuchs-Varianten (00 x 8) auf dem PC und umfangreiche 04 (8 x 8) auf dem Amiga können von Ihrer Mannschaft ausgewählt und direkt hinzugefügt. Die eigenen Bedürfnisse zugeschnitten werden: bestimmte Gegner mit Pünkt-, Absatzfalle schildern z.B. Gezielte Motivation der Spieler, Einsatz von Reserven, sogar der zehnmalige Rückruf vom Aufwärtsheim geben Ihnen fast unbeschränkte Möglichkeiten, die Leistungen Ihrer Mannschaft zu verbessern.

21290 Spiele der letzten 20 Jahre können untersucht werden. 13 verschiedene Tabellen (u.a. Ligatabellen, Spielerverweise, Spielpläne, Transferlisten, Schiedsrichter- und Finanzdaten, Mannschaften und Tabellen der letzten 20 Jahre) können eingesehen und ausgedruckt werden. Liga- und Freundschaftsspiele, Pokal-, Europameisterschafts-, Pokalsieger- und UEFA-Pokalspiele werden alles von Ihnen fordern. Treten Sie an gegen die besten Mannschaften Europas.

DER TRAINER ist die bislang wahrscheinlich am meisten realistische Fußballsimulation für bis zu 46 Spieler und bietet die am weitesten gehende Kontrolle über Ihre Mannschaft: wählen Sie Elfmeter-, Freistoß- und Einwurfausführender, Flügelspieler, Libero, Mannschaftskapitän, Spielmacher, Reserven, Spielermanager und vieles mehr.

Über 20 Mb an Daten und Animationen in der PC- und über 40 Mb in der CD-ROM Version lassen Sie wie auch die Amiga-Version, ein bislang ungeteiltes Maß an Realität erleben.

Jetzt erhältlich für PC und CD-ROM zum Preis von 119.95 DM und für Amiga (1 Mb) zum Preis von 99.95 DM.

LEISURESOFT

BANSHEE



Luftkampf zu Lande...

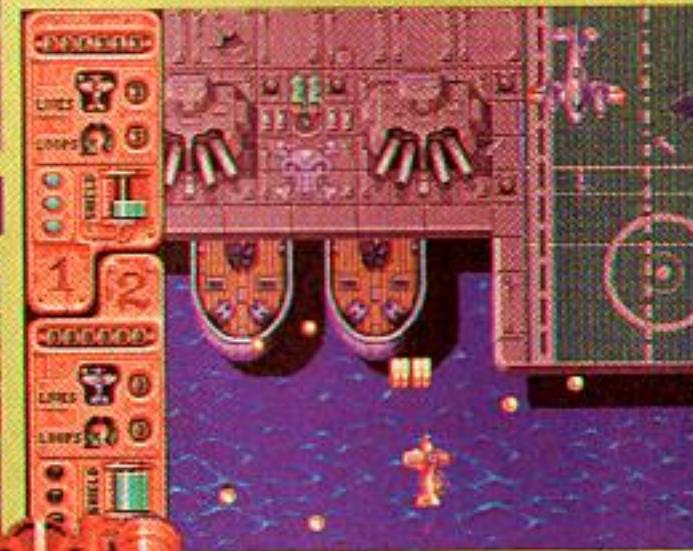


...und zu zweit!

So mancher hatte beim Erwerb seines 1200ers davon geträumt, wie gute alte Ballerware à la „Xenon II“, „Battle Squadron“ oder „SWIV“ wohl erst in 32-Bit-Qualität aussehen würde – doch lange herrschte Ruhe auf dem vertikal scrollenden Schlachtfeld. Vorbei, denn in England hat man nun Kanonenfutter aus dem Zylinder gezaubert, das sogar Festplatten und Zusatz-RAM unterstützt:

Nach dem Spielstart künden erst mal Standbilder von einer Zivilisation, die der unseren technisch etwa fünfzig Jahre hinterherhinkt und gerade mal den Propeller entdeckt hat. Derart antiquiertes Kriegsgerät lockt diese Aliens an, die hier leichte Beute wittern – doch da haben sie die Rechnung ohne den bzw. die Spieler ge-

macht! In seinem Flieger knattert man über Meere, Länder, Städte und sogar durch den Weltraum, um angreifende Flugzeuge, Zeppeline, Hubschrauber und Bodentruppen mit dem Bord-MG zu beharken (sooo weit scheint es mit der Technologie der Außerirdischen also auch nicht her zu sein...). Manche Ziele hinterlassen nach Abschuß



zu Wasser...

Sammel-Icons, die bei jedem weiteren Treffer Aussehen und Bedeutung ändern; etwa Seiten- und Diagonalschuß, Zielsuchraketen, frische Schildenergie

oder Zusatzleben. Und für ganz brenzlige Situationen gibt es limitierte Fluchtdoppings samt vorübergehender Unverwundbarkeit. Soweit also keine bahnbrechenden Neuerungen, denn eine Highscoreliste und dicke Zwischengegner gehören ja ebenso zum Genre wie der Duo-Modus und die dümmliche Vorgeschichte. Doch sind die sechs Levels hier ungewöhnlich lang und die darin enthaltenen Angriffsformationen ebenso fair wie abwechslungsreich. Das Spieltempo variiert, insgesamt zockt sich Banshee aber nicht so hektisch wie mancher Konkurrent. Auch darf man nach Verlust eines Lebens sofort weiterfliegen, doch wird dann der Extrawaffen-Ausbau um eine Stufe zurückgesetzt. Ob das Probleme macht? Freilich, aber die hiesigen Endgegner sind derart imposant, daß sich jede Mühe lohnt! Dazu kom-

Allerorten wird gehüpft und gerauft, nur die Ballerfreaks müssen stempeln gehen? Jetzt ist's vorbei mit der Arbeitslosigkeit, denn Core Design spendiert den AGA-Knallfröschen endlich wieder furiose Vertikal-Action!

men realistische Nebel- oder Regeneffekte, wobei der Grafikstil ganz allgemein stark an „Chaos Engine“ erinnert; sowohl bei den feinen Animationen als auch bei der Liebe zum Detail. Nur hätten sich die Bitmaps wohl nicht dazu hinreißen lassen, Geschmacksverirrungen wie brennende Soldaten, die aus einem getroffenen LKW flüchten, einzubauen... Aber das zu beurteilen ist Sache der BPS, wir beurteilen jetzt lieber noch den Sound. Und der ist gut, selbst wenn es Musik nur im Titelscreen gibt. Noch besser sind die Steuerung (Stick oder Pad), der wohl dosierte Schwierigkeitsgrad und das taktisch angehauchte Extrawaffensystem. Und damit ist Banshee ein Highlight des Genres, dessen CD-Version später sogar mit zusätzlichen Full Motion-Videosequenzen aufwarten wird. (rl)



1200
speziell

BANSHEE	
(CORE DESIGN)	
BALLER-KNALLER	
83%	„FEURIG“
	

GRAFIK	83%
ANIMATION	85%
MUSIK	68%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%

VARIABEL: 2 STUFEN
PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	4 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	ANLEITUNG



K240

Fortsetzung der strategischen Astro-Simulation „Utopia“. Diesmal lautet das Motto: Weniger kann mehr sein!

Beim Vorgänger und der Datadisk „The New Worlds“ mußten ja noch ganze Planeten im Wettkampf mit einer aggressiven Alienrasse nach der „Sim City“-Methode besiedelt werden – ein etwas unübersichtliches Unterfangen. Also hat man der Mixtur aus Wirtschaftssimulation und SF-Strategical nun eine Schrumpftherapie verordnet, die ihr gut bekommen ist: Bei K 240 sind „nur“ kleine Asteroiden in Echtzeit zu kolonisieren. Durch umfangreiche Erzschürfungen soll dabei Geld erwirtschaftet werden, das umgehend in den Bau einer Raumschiffflotte zu investieren ist. Sie benötigt man nämlich zum Vernichten der ebenfalls im Siedlungsgewerbe tätigen Aliens, und zwar ehe sie dem Spieler zuvorkommen...

Insgesamt stehen hier sechs umfangreiche Szenarien mit unterschiedlich starken Alienrasen zur Verfügung. Auf jeder extraterrestrischen Baustelle befindet sich anfangs lediglich das eigene Hauptquartier; damit's etwas gemütlicher wird, platziert man unter Zuhilfenahme der einblendbaren Iconleiste als erstes die Wohnsilos (saint Sauerstoff-, Nahrungs- und Wasserversorgung) in der isometrisch dargestellten Landschaft. Die Arbeiter belohnen solchen Fleiß mit ihrer selbständigen Ansiedlung, wobei sich

Was sich dem Namen nach anhört wie ein neues Fleckenwasser, ist in Wahrheit Gremlins offizielle

Rohstoff für die Konstruktion einer Raumflotte.

Freilich sind für die Bautätigkeiten auch wahrhaft astronomische Summen erforderlich; um sie zusammenzukratzen, schürft man in Erzminen von zweierlei Größe nach den insgesamt zehn vorhandenen Metallen. Diese wiederum können zu schwankenden Marktpreisen bei der obersten Planetenbehörde namens Sci-Tek verschachtelt werden, darüber hinaus bilden sie einen unverzichtbaren Rohstoff für die Konstruktion einer Raumflotte.

Da die außerirdische Konkurrenz nicht schläft, darf auch die militärische Planung nicht vergessen werden: Raketentürme sind schon mal ein guter Schutz für die Kolonie, doch wer Angriff für die beste Verteidigung hält, errichtet besser auch eine Waffenschmiede, eine Satellitenfa-

der Niederlassungsdrang durch Kontaminationsfilter, welche die tödliche Weltallstrahlung abhalten, ein Sicherheitsbüro zum Schutz vor Meutereien und Diebstählen oder ein Krankenhaus für die medizinische Versorgung noch deutlich steigern läßt.



Die Musterkolonie als Baustelle...

Im Interesse einer besseren Übersicht kann man den Asteroiden stufenlos um die eigene Achse drehen; zudem dürfen die bereits errichteten Gebäude per Tastendruck vorübergehend in farbige Viercke verändert werden. Um gegen Asteroidenzusammenstöße gefeit zu sein, empfiehlt es sich, auch einen Gravitationsfeldgenerator oder gar einen Asteroidenmotor zu installieren. Die für das ordnungsgemäße Funktionieren der Kolonie erforderliche Energie wird durch Solargeneratoren erwirtschaftet, anfallende Produktionsüberschüsse (von Wasser, Energie, Erzen...) können in Lagern unterschiedlicher Art und Größe gehor-

brik sowie Raketensilos und vor allem eine Raumschiffwerft. In letzterer lassen sich vier Raumer-Sorten vom Spähspat bis zum Abfangjäger bauen und mit diversen Raketen, Lasern und Minen bestücken. Mit den Satelliten sucht man die frisch entdeckten Asteroiden nach wertvollen Metallvorkommen ab, und der Zweck der mit unterschiedlicher Zerstörungskraft ausgestatteten Raketen liegt wohl auf der Hand. Seine Raumschiffe kann man zu maximal acht Flottenverbänden zusammenfassen, die die eigene(n) Kolonie(n) verteidigen oder ihrerseits die feindliche Basis attackieren, falls diese von den Spähspatien bereits geortet wurde. Der kluge Strategie wird natürlich versuchen, eine entdeckte Invasionssflotte schon auf halben Wege abzufangen, bevor sie die eigene Heimatstadt erreicht und dort Schaden anrichtet. Bei einem Zusammenprall geht der Kampf in Echtzeit und völlig selbständig vonstatten.



CD 281146

Die Raumpatrouille bei der Arbeit

TYLARAN-REICH

(DENEB MIRA III)

SCHON LÄNGER BEKANNT, HABEN ABER ERST KÜRZLICH D. RAUMSCHIFF-TECHNOLOGIE ERWORBEN, UM UNS. GRENZ-SEKTÖREN ZU EPREICHEN. GIERIG UND EGOISTISCH, DOCH KEINE GROSSE GEFAHR. (SCHWIE.-GRAD: MITTEL)



Ja so sind sie, die Aliens...

alle dabei demolierten Gebäude oder Schiffe sollten jedoch schnellstens repariert werden. Wer noch höher hinaus will und z.B. besonders große Raumschiffe wie Zerstörer oder Transporter bauen möchte, muß dafür erst eine Orbitalstation installieren. Des weiteren ist es möglich, von der Sci-Tek-Behörde bis zu 34 Blaupausen zu er-

sungsorten abgesucht werden. Sobald ein passender Kandidat gefunden ist, wird ein Transportschiff bemannet und zwecks Gründung einer weiteren Kolonie dorthin beordert – so kann man nach und nach beliebig viele Asteroiden besiedeln. K 240 ist also um einiges komplexer und um vieles übersichtlicher als sein Vorgänger „Utopia“, rein optisch sind dage-

KAMPFJÄGER	(0)
LÄNGE:	10M.
WAFFEN:	30 (300)
TEMPO:	3 FT.
BAUZEIT:	300 TAGE
BERG. ERZ:	SEELFILM 4
	CRYSTALITE 4
PREIS:	8000 + (16000) = 24500
AUFT. BEHÄR:	
PHOTONENKANONE	
CHAOS-BOMBE	

CHAOS-BOMBE 12000

Für eine Handvoll Menüs mehr...

lungsmöglichkeiten in den Griff zu bekommen. Eine gewisse Lärarbeitungszeit und die trotz netter Sphärenklänge und Digi-Sprache insgesamt eher spröde Präsentation muß der Eroberer des Welt- raums hier also schon in Kauf nehmen – aber was tut man nicht alles für eine grundsolide gemachte und langfristig motivierende Stratego-Simulation? (md)



...und nach der Vollendung



Unser Astro-Kuckuckshain

werben, um damit allerlei technischen Schnickschnack vom Sensorfeld bis zum Teleporter zu konstruieren. Weil der ganze Krempel aber früher oder später den Heimat-Asteroiden verstopft (dessen Erzvorräte ja auch irgendwann zur Neige gehen), sollte rechtzeitig das umliegende Weltall mit Spionagesatelliten und Späh Schiffen nach neuen Niederlas-

gen kaum Verbesserungen festzustellen. Die Errichtung der über 40 verschiedenen Gebäudetypen macht dank der prächtigen Maussteuerung ebensowenig Probleme wie die generelle Planung und Verteidigung seines Imperiums, allerdings ist ein intensives Studium des dicken Handbuchs samt integriertem Tutorial unabdingbar, um die Unmenge von Befehls- und Hand-

WAFFENPROD. - RESCHN.	
WIRBEL	
PREIS:	9000
LÖST EINEN ELECTRISCHEN STURM AUS, DER ÜBER DEIN ZIEL-PLATEAU WANDERT UND ALLES BESCHÄDIGT, WAS ER ERROHRT. BENÖTIGTES ERZ: 3 CRYSTALITE	
+ IM BAU	
PRÄZISIONSGELDER WERDEN KNAPE!	
PREIS: 9000	

Der Astrorubel rollt!



AST-ODC-206

E2 302-21

Der Sputnik-Schock

K 240	
(GREMLIN)	
STRATEGO-SIMULATION	
77%	„GALAKTISCH“
GRAFIK	61%
ANIMATION	63%
MUSIK	73%
SOUND-FX	71%
HANDHABUNG	79%
DAUERSPASS	79%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 79,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

BENEFAC TOR



Wo Ben ist, scheint die Sonne...

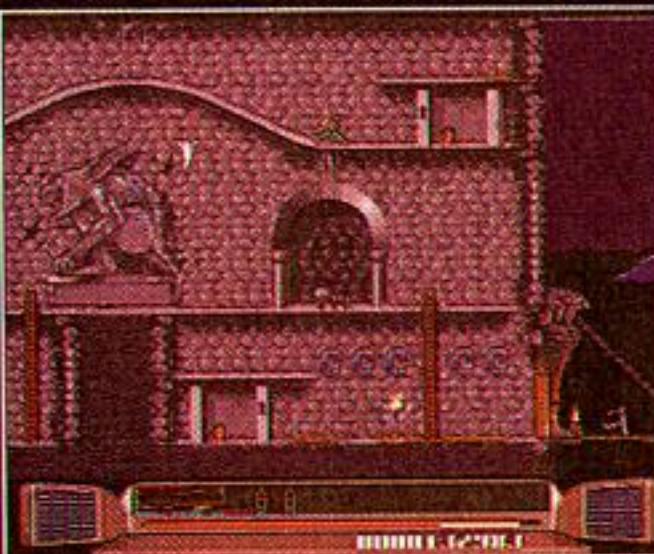
Mögen die Zutaten auch alle längst bekannt sein, mehr als aufgewärmte Durchschnittskost hat Psygnosis hier allemal zusammengebrutzelt. Selbst wenn die Hintergrundstory ebenfalls ziemlich altbacken klingt: Die putzigen Bewohner von Lullyat haben Trouble mit ihren streitsüchtigen Nachbarn, die ihre Stammesmitglieder gleich reihenweise entführen. Für Recht, Ordnung und offene Gefängnistüren soll nun Ben E. Factor sorgen – ein Wortspiel (Benefactor = Wohltäter), das nicht von ungefähr kommt...

Für Beschäftigung in den 60 Levels sorgen u.a. aufzusammelnde Gegenstände wie Schlüssel und Zahnräder, mit denen sich Zellen öffnen oder Maschinen reparieren lassen. Befreite Gefangene unterstützen unseren Helden dann bisweilen, etwa indem sie Seilwinden bedienen, Hebel umlegen oder Fahrstühle aktivieren und damit ihren Artgenossen den Weg zum Levelausgang weisen bzw. Ben sonst unerreichbare Regionen zugänglich machen. Die klei-



nen Kerlchen lassen sich auch tragen und an bestimmte Stellen heben oder werfen. Allerdings funktioniert diese Form von Teamwork nur mit den cleveren farbigen Jungs, während ihre grauen Kollegen im Zweifelsfall eher die Verliererstraße wählen: Sie laufen nach ihrer Befreiung planlos umher und stürzen vielleicht sogar in einen Abgrund, was dann zum vorzeitigen Game Over führt. Man sollte die Dummchen daher schleunigst zu einer der (zuvor mit Farbe aufgefüllten) Einfärbemaschinen dirigieren, wo ihnen das nötige Gehirnchmalz verpaßt wird. Tja, und so ganz nebenbei wollen Ben auch noch die ebenso zahlreichen wie kontaktfreudigen Gegner ans Leber – was einen Computerhelden mit nur einem kümmerlichen Bildschirmlben ganz schön in Bedrängnis bringen kann. Zum Ausgleich findet man immer wieder Erste-Hilfe-Boni, die den Energiehaushalt schnell wieder auf Vordermann bringen. Der sichtbare Ausschnitt der meh-

Man bediene sich bei den flüssigen Animationen von „Flashback“ und würze mit viel Tüftelei à la „Lemmings“ nach – schon verwandeln sich herkömmliche Plattformlandschaften in eine zünftige Action-Knobelei!



Gefangen in der Grusel-Gruft

rere Screens umfassenden und mit Paßwörtern versehenen Levels scrollt horizontal, und das sehr flüssig. Für die richtige Orientierung sorgt eine Karte des gesamten Abschnitts am unteren Rand. Okay, die Sprites sind zwar unglaublich winzig, aber nett animiert: Ben kann z.B. Purzelbäume schlagen, sich elegant an Plattformen hochhangeln oder über den Boden rollen. Wenn die Grafik hier also auch niemanden vom Hocker reißen wird, so ist sie doch detailliert gezeichnet und genauso abwechslungsreich wie die Musik- bzw. FX-Begleitung. Zu guter Letzt läßt auch die Sticksteuerung nichts zu wünschen

übrig, und über mangelnden Spielspaß kann man erst recht nicht klagen.

Fazit: Obwohl das Suchpotential dieser „Techno-Lemmings“ nicht ganz an das der klassischen Selbstmörder heranreicht, dürfen digitale Wohltäter getrost zur wohligen Tat schreiten – sooo viele knobelige Jump & Runs gibt's ja auch wieder nicht... (st)

BENEFAC TOR

(PSYGNOSIS)

PLATTFORM-TÜFTELEI

76%
„NIEDLICH“



GRAFIK 64%

ANIMATION 72%

MUSIK 68%

SOUND-FX 64%

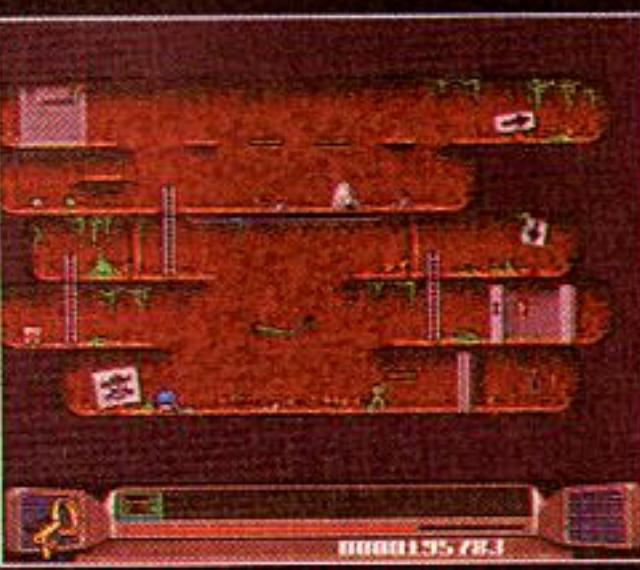
HANDHABUNG 76%

DAUERSPASS 79%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG



Keine Panik, die Rettung naht!

SOFTSALE

SCHLOSSPLATZ 19 31582 NIENBURG
TEL: 05021/910416 & -417 FAX: 05021/910403 & -404

IBM-PC	IBM-PC	IBM-PC	CD-ROM	CD-ROM	AMIGA	AMIGA	AMIGA	1200
1869 DV 79,90 Rugsim 5.0	EA 89,90 Reunion	DV 74,90 7th Guest	DA 89,90 Phantasmag.	DV inVorb. 1869	DA 69,90 LothairMath.	DV 64,90 1869	DV 69,90	
1942-Pac.AirW.DA 89,90 -New York	EA 49,90 RighteousFire	DA 44,90 101 Interplay	DA 89,90 PinballDel.Ed.	DA *74,90 AlfredChicken	DA 49,90 Lotus1-3	DA 59,90	Alienbreed2	
1990-94enEdit. DV 49,90 -Paris	EA 49,90 RingsOfMed.G.	DV 79,90 TillHour	DA *129,90 PoliceQuest4	DA *79,90 Alien3	DA 49,90 M1TankPlatoon	DA 39,90	Anstoss	
7thSword&M. ?? InVorb. -SanFrancisco	DA 69,90 RiseOfTheRob.	DA ?? 1942-Pac.AirW.DA	DA 99,90 Privateer	DA 99,90 AlienSp.Ed.	DA 29,90 MadNews	DA *69,90	-WorldCupEd.	
AcesOfP+Data DA 84,90 -Washington	DA 64,90 RobinsonsReq.	DV 64,90 AcesOfDeep	DA *79,90 QuantumGate	DA 99,90 Alienbreed2	DA 49,90 ModTV	DA 39,90	ArcadePool	
AcesOfDeep DV *84,90 FormulaGP	DA 89,90 Russelsheim	DV 69,90 Aegis-G.off.	DA 79,90 Quest&fun	DA 69,90 Ambroon	DA 79,90 MagicOfEnd.	DA 39,90	BodyBlows/Gal.	
AcesOverEUR. DV 79,90 FreddyPharkas	DA 69,90 SabreTeam	DV 79,90 AharddaysN.	DA 79,90 Quest&fun	DA 79,90 MagicOfEnd.	DA 69,90 AncAntOfWar	DA 49,90	BodyBlows/Gal.	
AcrossTheRh. ?? InVorb. -GabrielKnight	DA 74,90 Sam&Max	DA 84,90 Al-Quraidm	DA 69,90 Rollr.T.D./Ov.	DA 64,90 Ansloss	DA 69,90 MissilesOverX	DA 49,90	BurningRubber	
AlCombatC. EA 79,90 Gobblins2	DA 84,90 SeaTeam	DA 79,90 AloneInDark	DA 89,90 Ravenloft	DA 79,90 -WorldCupEd.	DA 54,90	Burntime	DA 79,90	
Alienbreed DA 59,90 Gobblins3	DA 79,90 SensibleSoccer	DA 59,90 AnstossW.C.E.	DA 84,90 Ravenloft	DA *69,90 Apocalypse	DA 49,90 MonkeySt.	DA 39,90	ChaosEngine	
AloneInDark DV 84,90 HandOfFate	DA 74,90 -International	DV 39,90 ArchanUltra	DA 69,90 RebelAssault	DA 79,90 ArcadePool	DA 49,90 MonkeySt.2	DA 49,90	ChristophKol.	
AloneInDark2 DV 84,90 Hanse-DieExp.	DA *44,90 Serpentis	DA 79,90 Bat2	DA 79,90 RebelAssault	DA 79,90 AssassinSp.Ed.	DA 34,90 MortalKombat	DA 59,90	Civilization	
Al-Godim EA 69,90 Harpoon2	DA *79,90 Seven.Sw.ofM. ??	InVorb. Battlefield2	DV 84,90 ReturnToZork	DA 84,90 A-Train	DA 49,90 DerClou	DA 69,90	DerClou	
Anstoss DV 69,90 Hatrick	DA *79,90 Shadowwaster	DA 79,90 SceneryCD	DA *49,90 Reunion	DA 74,90 A-Train Con.Kt.	DA 49,90 NaughtyOnes	DA 49,90	Derschitzins.	
-WorldCupEd. DV 54,90 Hellcab	DA ?? InVorb. -SherlockHol.	DA 79,90 Ben.oSteel5.	DA 89,90 RingsOfM.Gold	DA 79,90 AufschwungO.	DA 64,90 Overlord	DA 69,90	Gunship2000	
ArcadePool DA *34,90 Heox.Her.oW.	DA 69,90 Silverball	DA 59,90 Biforge	DV inVorb. Ringworld	DA 69,90 AwardWin2	DA 59,90 PenthousDel.	DA *64,90	Hans-DieExp.	
ArchonUltra DV 79,90 HistoryLine	DA 69,90 5.CityDeluxe	DA 79,90 BloodNet	DA *84,90 SherlockHol.	DA 69,90 B-17FlyingF.	DA 49,90 Perihelion	DA 59,90	Hatrick	
AwardW.Gold. DA 69,90 Inforo	DA 89,90 CityPopulus	DA 79,90 BurningSt.	DA 84,90 SabreTeam	DA ?? InVorb. Battlefield2	DA *79,90 PinballDreams	DA 49,90	Heldall2	
Arena-EderScr.EA 69,90 Inco	DA 84,90 S.City2000	DA 79,90 BurningSt.2	DA 69,90 Sam&Max	DA 84,90 Battlefield2.D	DA 49,90 PinballFant.	DA 59,90	Impass.Miss.	
ArmouredFet DA *84,90 Inco2	DA 49,90 S.City2000	DA 84,90 Burntime	DA 89,90 Shadowwaster	DA 89,90 PinballEdition	DA 64,90 Ishar	DA 69,90	Int.Sens.Socc.	
A-Train DV 89,90 IndianaJones4	DA 49,90 S.City2000	DV 84,90 Burntime	DA 89,90 Shadowwaster	DA 89,90 PinballEdition	DA 34,90 Ishar2	DA 59,90	Ishar	
A-TrainC-KI DV 44,90 IndyCarRacing	DA 79,90 S.City2000Sc.	DA 39,90 CannonFodder	DA ?? InVorb. Shadowwaster	DA 89,90 PinballEdition	DA 34,90 Ishar3	DA ??	InVorb.	
AufschwungO.D DV 69,90 -RacingTracks	DA *34,90 S.City2000Sc.	DA 39,90 CaribbeanDes.	DA 84,90 SherlockHol.	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
AwardW.Gold. DA 69,90 Inferno	DA ?? InVorb. SimFarm.	DA 79,90 Civilization/RR	DA 64,90 SpaceHulk	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
B-Wing DV 44,90 InheritTheE.	DA 69,90 Inco	DA 79,90 Civilization/RR	DA 89,90 SpaceHulk	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
BattleSie2 DV 79,90 Int.Sens.Socc.	DA 39,90 SimLife	DA 84,90 CreatureShoc.	DA ?? InVorb. SpaceHulk	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
BazookaSue DV *84,90 Ishar3	DA *79,90 SimontheSorc.	DA 84,90 CriticalPath	DA 89,90 SpaceHulk	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
BeneathSt.Sky DV 69,90 JordanInFlight	DA 74,90 SoftwareMan.	DA 79,90 DarkLegion	DA ?? InVorb. SpaceHulk	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
BigFour DV 64,90 JurassicPark	DA 69,90 SpaceHulk	DA 79,90 DarkSun	DA 79,90 StarLord	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Biotorge DA inVorb. Kickoff3	DA 64,90 Spelunx	DA *69,90 Dassch.Auge	DA 69,90 StarTrek	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Bloodnet DA *84,90 KindOfMagic	DA 69,90 SSN21Seawolf	DA 79,90 Dassch.Auge2	DA 69,90 StarTrek	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
BodyBlows DA 59,90 KingsQuest6	DA 79,90 SSN21Seawolf	DA 79,90 D.Golf/F.1GP	DA 64,90 StrikeComm.	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Bun.M.Prot. DV 69,90 LandsOfLore	DA 64,90 Stanford	DA 89,90 DayOfTortoise	DA 89,90 Stronghold	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Bun.M.3 DV *89,90 LastActionHero	DA 54,90 StartJ.Judg.R.	DA 79,90 DerClou	DA 79,90 Subwar2050	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
BurningSteel DV 79,90 Les.Suit.L6	DA 74,90 StartJ.Judg.R.	DA 84,90 DerPatrizier	DA 89,90 SyndicatePlus	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
-Data1 DV 39,90 Legacy	DA 89,90 Start.NeoG. ??	InVorb. DerPlaner	DA 84,90 TFX	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
-Data2 DV 39,90 Leg.ofKrynn_2	DA 74,90 StreetFighter2	DA 64,90 DraculaUnl.	DA 69,90 TopShots	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Scen.Editor DV 39,90 Lemmings2	DA 49,90 StrikeComm.	DA 84,90 DragonLore	DA ?? InVorb. CrashDumb.	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Burn.Steel2 EA 69,90 Links3&6 Pro	DA 89,90 -Speech	DA 39,90 DragonSphere	DA 74,90 TheHorde	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Burn.Steel2 DV *84,90 LinksBarfitt	DA 44,90 -Tactic.Oper.1	DA 44,90 DragonStorm	DA 74,90 TheHorde	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Burntime DV 79,90 LinksBuffy	DA 44,90 Stronghold	DA 44,90 DragonStorm	DA *129,90 TieFighter	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Campaign2 DV 79,90 LinksCastleP.	DA 44,90 S.U.B.	DA *69,90 Elite2	DA 69,90 TieFighter	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
CannonFodder DA 64,90 LinksFrestone	DA 44,90 Subwar2050	DA 89,90 EmpireDeluxe	DA 69,90 TopShots	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
CaribbeanDes. DV *79,90 LinksInnbrook	DA 44,90 -MissionDisk	DA *54,90 ErbenderErde	DA 89,90 Tomando	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Cart.ofWall EA 79,90 LinksMaundK.	DA 44,90 -MissionDisk	DA 79,90 Gobblins2	DA 89,90 Tomando	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
CentralInt. ?? InVorb. LinksPebbleB.	DA 44,90 -DiskDisk	DA 79,90 Gobblins3	DA 89,90 UFO	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
ChaosEngine DA *54,90 LinksPinehurst	DA 44,90 SystemShock	DA 84,90 FantasyEmp.	DA 89,90 UFO	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Charbreaker DV *69,90 Lollypop	DA *74,90 TaskForce1942	DA 89,90 FFAoSoccer	DA 89,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
ChristophKol. DV 79,90 LordsOfPower	DA 79,90 Termin.2029	DA 74,90 Form.IGP	DA 89,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Civilization DV 89,90 LostVikings	DA 79,90 -OperationSc.	DA 49,90 GabrielKnight	DA 79,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
ClassicP.C. DA 79,90 LothairMath.	DA 69,90 Termin.Ramp.	DA 69,90 Gobblins2	DA 89,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Colonization ?? InVorb. M1TankPL.	DA 34,90 TheChaosE.	DA *54,90 Gobblins3	DA 89,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Comanche DV 84,90 MadNews	DA 79,90 TheEderserol.	DA 69,90 Golden7	DA 89,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
-Data1 DV 49,90 MadTV	DA 39,90 TheCredens	DA 64,90 GrandFleet	DA ?? InVorb. UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
-Data2 DV 59,90 MagicOfEnd.	DA 79,90 TheLegacy	DA 89,90 GuardOfFleet	DA 89,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
CoolSpot DA 59,90 ManiacMan.2	DA 84,90 TheLostVikings	DA 79,90 Guns.2000+Sc.	DA 89,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Corridor7 DV 39,90 MastersOfO.	DA 89,90 TheatreO.	DA 69,90 HandOfFate	DA 104,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
D-Day ?? InVorb. Medhworm2	InVorb. ThemePark	DA 79,90 Harpoon	DA 109,90 UltimoJuw.1&2	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Daemonsgate DA 64,90 MichaelJordan	DA 74,90 TieFighter	DA 84,90 Hatrick	DA *84,90 Zeppelin	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
DangStreets DA *49,90 Might&M.4	DA 79,90 Tomato	DA 79,90 Hellcab	DA ?? InVorb. SpaceHulk	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Danklegion ?? InVorb. Might&M.5	DA 84,90 -DesertStorm	DA 44,90 HerberGrone.	DA 89,90 SpaceHulk	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
DarkSun DV 79,90 MonkeyIs.1	DA 39,90 HiddenBelow	DA 69,90 MonkeyIs.1	DA 89,90 SpaceHulk	DA 89,90 PinballEdition	DA 49,90 Ishar3	DA ??	Ishar	
Dassch.Auge DV 79,90 MonkeyIs.2	DA 49,90 Tumicun2	DA 69,90 HistoryLine						



Nach den DOSen-Pistoleros lassen die „Oxyd“-Macher von Dongleware nun auch die Actionfraktion am Amiga in horizontal scrollende Röhren (-welten) ballern. Kein Schuß in den Ofen, aber auch keine Offenbarung.

Insgesamt vier (dreigeteilte) Cyberwelten wollen per Maus oder Stick mit einem kleinen Raumjäger durchflogen werden, wofür drei Pilotenleben zur Verfügung stehen. Das kann man allein oder im Duo machen – allerdings bringen es die neben den genretypischen Extras reichlich vorhandenen (End-) Gegner, Fallen und Hindernisse so mit sich, daß im Solo-Modus nur erfahrene Raumpiloten eine realistische Überlebenschance haben.

Zudem entgeht selbst dem trainierten Auge gelegentlich eine feindliche Rakete in dem ganzen Sprite-Gewusel, und schon ist der eigene Gleiter wie von Geisterhand weggeputzt. Dann darf man am Anfang der zuletzt gemeisterten Stufe erneut loslegen, wobei aber auch sämtliche zuvor aufgesammelten Extras futsch sind. Und die Grundausstattung ist hier mehr als mager! Apropos mager: Auch die Techno-Grafik ist eher zweckmäßig als schön.

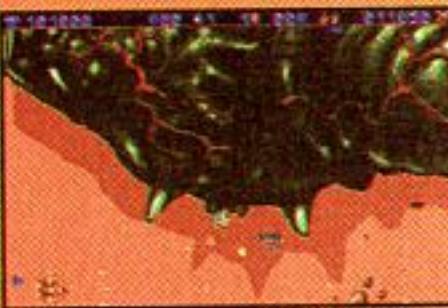


Raus aus meiner Röhre!



dafür wird sie fast ruckfrei gespielt. Musik und FX kann man ebenfalls so lassen, wengleich dem spröden Intro zumindest etwas Digi-Sprache gutgetan hätte. Noch weniger meckern kann man über die Steuerung, zumal das im Vergleich zur PC-Version leicht verringerte Tempo des Games die Spielbarkeit deutlich verbessert hat; vor allem im Ein-Piloten-Modus.

An der gleichzeitig erscheinenden 1200er-Ausführung fiel uns hingegen nur wenig Spezielles auf: etwa, daß die



Unwesentlich schöner:
ein A1200-Endgegner

HD-Installation nicht funktioniert und Paßwörter erneut durch Abwesenheit glänzen, aber auch die etwas farbenfrohere und noch sanfter scrollende Grafik. Na, dann röhrt mal los. (ms)

TUBULAR WORLDS

(DONGLEWARE)

RÖHREN-ACTION

64%
„OKAY“



GRAFIK	66%
ANIMATION	63%
MUSIK	62%
SOUND-FX	62%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	62%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	HANDBUCH
DEUTSCH	

POKER NIGHTS

Teresa Personally

Dem DOSen-Voyeur beschert die einschlägig bekannte Company VTO schon länger mehr oder weniger erotische Ergüsse vor bzw. auf dem Monitor – nun sind auch Amiganer zur digitalen Fleischbeschau zugelassen.

Wie bei Strip-Poker so üblich, besteht hier das Ziel aller Mühen darin, einer Schönen nach und nach die Kohle und damit auch die Klamotten auf- bzw. abzuknöpfen. Doch selbst wenn man dabei VTO-Chefin Teresa Orlowski persönlich entkleiden darf, ist das Vergnügen ein eher zweifelhaftes:

Auf dem zweigeteilten Screen posiert links die zunächst noch züchtig verhüllte Resi, rechts finden sich der beiderseitige Kontostand sowie die Karten des Spielers. Wer optische wie spielerische Reize im geschickten Pokern sucht, hat aber trotz des dreistufigen Schwierigkeitsgrades mit Zitronen gehandelt. Denn erstens waren den Programmierern die elementarsten Regeln fremd (z.B. kann vor und nach dem Kartentausch beliebig oft gesteigert werden!), und zweitens spickt die verdächtig oft mit einem Superblatt ausgerüstete Teresa scheinbar ganz gehörig – Bluffs durchschaut sie meist auf Anhieb, und wenn man doch mal was Gutes im verschwitzten Händchen hält, steigt sie sofort aus...

Leider sind Frau Orlowskis sonstige Vorzüge hier auch ziemlich enttäuschend präsentiert, denn die verwaschenen Digi-Bildchen vermitteln trotz kleiner Animationen einen höchst unvollkommenen Eindruck von ihrer reichlich vorhandenen Anatomie. Immerhin



klappt die Maussteuerung reibungslos, und die anzugliche Soundkulisse paßt wie die Faust aufs Auge zur halbseidenen Atmosphäre. Doch selbst für unersättliche Spanner dürften das wohl keine ausreichenden Gründe sein, sich dieses Debakel zuzulegen. (md)



Dann doch lieber den „Blähboy“...

POKER NIGHTS TERESA PERSONALLY

(VTO-PICTURES)

STRIP-POKER

36%
„LUSTLOS“



GRAFIK	62%
ANIMATION	44%
MUSIK	64%
SOUND-FX	52%
HANDHABUNG	62%
DAUERSPASS	28%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	

Vulcan Software bringt sich mit einer simplen, aber originellen Neuerung im wahrsten Sinne des Wortes ins Gespräch: Hier beglückt man die Abenteurergemeinde mit dem ersten sprechenden Adventure-Helden!

Mit seinem vor anderthalb Jahren für den PC erschienenen Namensvetter hat dieses Spiel gottlob nur den Titel gemeinsam, hier geht's um Knatsch bei der Thronfolge: Garamond, Valhallas tugendhafter Landesvater in spe, wird vom bösen Bruder Infinity im Geschwisterkrieg getötet, worauf das propere Fantasy-Königreich finsternen Zeiten entgegenblickt – alle Hoffnungen ruhen nun auf dem Spieler in Gestalt von Garamonds Sohn...

Der kleine Prinz (das Helden sprite wirkt tatsächlich wenig heldenhaft, wie es da aus der Froschposition zum Meister vor dem Monitor aufblickt) wird nun per Joystick durch relativ kleine Bildausschnitte der überwiegend gräulich-grauen Abenteuerlandschaften dirigiert, die sich in Draufsicht präsentieren. Dabei strotzt der Retter der Geerbten förmlich vor Tatenrang, den er in Form diverser Aktionen über zwei kombinierte Iconleisten am oberen und unteren Screenrand ausleben kann. Und auf den Mund gefallen ist er erst recht nicht: Jede Tätigkeit wird mittels Digistimmen nett kommentiert, der Spieler bleibt also bezüglich seiner (Miß-) Erfolge nie im unklaren – egal, ob man nun einen Schlüssel aufklaubt und gleich am nächstbesten Schloß ausprobiert oder eine versteckte Karte entdeckt, stets hat Prinz Naseweis ein Statement abzugeben.

Hat man sich erst mal an die

Micky-Maus-Stimme gewöhnt, versteht man die Texte auch recht gut, brauchbare Englischkenntnisse natürlich vorausgesetzt. Und so quatscht bzw. schlägt sich unser Zwerg also durch vier umfangreiche Levels, in denen es neben allerlei Hebeln und Geheimfächern auch hinterlistig brüchige Bodenplatten bzw. Fallgruben gibt. Da der Tod somit quasi zum Leben gehört, ist natürlich eine Savefunktion vorhanden, genau wie die genretypischen Items, welche erst gefunden und dann an richtiger Stelle eingesetzt werden müssen. Dabei wird das auf neun Plätze begrenzte Inventory leider oft zum Hemmschuh, wenn erst mal ein Gegenstand abgelegt werden muß, um Raum für neue Fundstücke zu schaffen. Die angemessen schwierigen Rätsel sind zwar meist recht logisch aufgebaut, aber dennoch nicht im Schnellgang lösbar – schon weil der Blaublüter zwar witzig animiert wurde, aber nicht allzu flott über den Screen dackelt.

Schade also, daß die Grafik gar so trist ausgefallen ist, ein paar Farbtupfer mehr hätten hier wahre Wunder bewirkt. Doch letzten Endes vermag auch die an sich lobenswerte und sicher noch ausbaufähige Idee eines „stimmgewaltigen“ Helden nicht darüber hinwegzutäuschen, daß Valhalla wenig mehr als ein biederer Actionadventure ist. Alles recht nett und ordentlich, aber meilenweit von genialen Klassikern wie etwa „Cadaver“ entfernt... (ms)



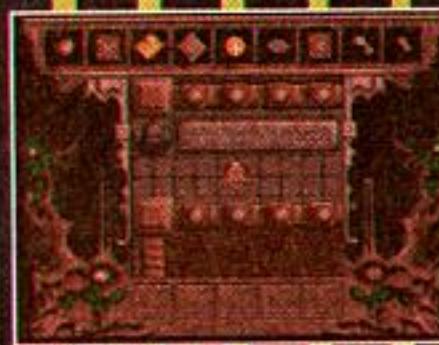
Hier ist nicht nur die Theorie grau...



Es war einmal...



Schau genau!



Sprich zu mir!

**VALHALLA & THE
LORD OF INFINITY**
(VULCAN SOFTWARE)

HÖR-SPIEL

68%
„GESPRÄCHIG“



GRAFIK	60%
ANIMATION	64%
MUSIK	62%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	68%

FÜR ANFÄNGER

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	6 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	JA
DEUTSCH	NEIN

Das Wörtchen „Sommer“ beginnt ja mit einem S, weil alle typisch sommerlichen Tätigkeiten auch mit diesem Buchstaben beginnen: Surfen, Sonnen, Sandburgen sauern und Seserbriefe schreiben. Wogegen „Antworten“ mit einem A beginnt – genau wie Arbeit, Armut oder Abfall...

Seserbriefe

BIER FÜR DEN PLEITEGEIER

Kann das wahr sein? Ist an Commodores Bankrott wirklich was dran? Wie konnte das so schnell passieren? Gut, mir sind schon die Meldungen zu Ohren gekommen, in denen von Umstrukturierungen und sogar millionenschweren Verlusten die Rede war, doch schien sich die Lage wieder zu bessern. Selbst Presse-Lady Karola Bode sprach davon, daß die schlimmste Zeit vorüber sei. Kein Wunder, denn der A1200 verkauft sich recht gut, das CD³² gewinnt – nicht zuletzt durch das rückläufige Geschäft bei Nintendo und Sega – täglich neue Freunde, und selbst die Software-Welle kam wieder so richtig ins Rollen...

Und nun seid Ihr an der Reihe: Was wißt Ihr davon? Stimmt es, daß Commo aufgekauft werden soll? Was geschieht mit dem Amiga? Kommt das CD 1200 jetzt überhaupt noch? Und wie soll's mit dem Amiga Joker weitergehen? Ich persönlich glaube ja, daß es den Amiga so oder so noch etliche Jahre geben wird, denn ein Computersystem, das sich millionenfach verkauft hat, verschwindet nicht von heute auf morgen in der Versenkung! prophezeit Matthias Rueß aus Bellenberg.

Bei uns in Bayern sagt man: Wer recht hat, zahlt eine Maß. Und damit schuldest Du uns den guten Gerstensaft förmlich

literweise, denn wir sehen die Lage ganz genauso – brauchst nur mal ins Editorial zu gucken. Der Joker bleibt Dir also mit Sicherheit erhalten, und das CD 1200 wird erscheinen, sobald sich die Lage an Commodores Verhandlungsfront geklärt hat. Abwarten und Bier trinken...

SCHULD & SÜHNE

Commodore ist pleite, und daher ein ernstes Wort an all jene „armen Schüler“, die sich einen Computer, aber keine Software leisten konnten. Nun muffelt nicht gleich, denn IHR seid doch nicht schuld daran! IHR habt doch nicht mit Eurer behämmerten Raubkopiererei Commo den Rest gegeben! EUCH kann man's doch nicht anhängen, daß viele große Softwarefirmen die Amiga-Abteilung geschlossen haben und deshalb viele Leute auf PC oder Konsolen umstiegen! Oh, nein, EUCH doch nicht!

Tja, wenn Ihr mich fragt, dann ist Commodores eigene Marktstrategie vermutlich das einzige, was man Euch nicht vorwerfen kann – mehr fällt mir zu Eurer Verteidigung beim besten Willi nicht ein! Die einzige Hoffnung besteht nun darin, daß die asiatische Firma, mit der gerade die Verkaufsverhandlungen laufen, über genügend Potential verfügt, um der „Freundin“ das Leben zu retten und sie mit entsprechender Produktpflege wieder zu einem unumstrittenen Zocker-Rechner zu machen. Und wenn das tatsächlich klappen sollte,

dann habe ich eine riesige Bitte an all die, die sich weiter oben angesprochen fühlten: HÖRT MIT DEM RAUBKOPIEREN AUF, KAUFT ORIGINALE UND UNTERSTÜTZT SO DEN AMIGA!

appelliert Andreas Rindt aus Baden-Baden an den gesunden Menschenverstand.

Hey, wollt Ihr uns besoffen machen? So viel Bier kann doch selbst im Hochsommer kein Mensch trinken! Anders gesagt: Auch Du hast recht, obgleich die Commo-Pleite weitgehend auf Eigenverschulden (schlechtes Marketing, bodenlose Verluste im PC-Bereich) basiert und nur sehr bedingt den Raubkopierern angelastet werden kann. Aber falls der Amiga demnächst wirklich die finanzielle Power des koreanischen Megakonzerns Samsung bzw. eines anderen solventen Investors hinter sich hat und auch wir Freaks uns halbwegs vernünftig aufführen, sollte die Zukunft eigentlich eine rosige sein!

DER RASENMÄHER-MANN

1) Eines schönen Tages erfuhr ich von einem Freund, daß Commodore nun endlich pleite sei und deshalb an eine Rasenmäher-Firma verkauft wird. Doch ich verstand seine Schadenfreude nicht, denn nun werden wir Amiga-User bald viele Vorteile gegenüber den anderen Computerbesitzern haben: Wenn ich mir z.B. eine Turbokarte kaufe, kann ich sie an meinen Rasenmäher anschließen – 25

MHz wären dann immerhin 25 Millionen Grashalme pro Sekunde! Und wir werden Games spielen können, von denen der Rest der Welt nur träumt, etwa „Sim Handmäher“ „Sim Benzinmäher“ oder „Sim Elektromäher“. Nun habe ich aber noch ein paar weitere Fragen:

2) Wann kommt die neue Grashalm-Floppy auf den Markt?

3) Kann ich jetzt die Festplatte an den Rasenmäher und den Fangkorb an den Amiga anschließen?

4) Wo muß ich meine Disketten einlegen? In den Benzin-tank passen sie nicht...

5) Warum stürzt mein Rasenmäher so oft ab? wundert sich Helmut Hadamczik aus Bottrop.

Leider können wir keine Deiner Fragen beantworten, weil nach unseren Informationen demnächst ein Amiga-Staubsauger (die Hauswirtschaftssimulation „The Sucker“ soll im Lieferumfang enthalten sein) sowie eine auf dem CD³² basierende virtuelle Melkmaschine veröffentlicht werden. Aber sei nicht traurig, in Bottrop gibt's doch ohnehin kein Gras, oder?

NEUE SCHEIBEN FÜR'S CDTV?

Die Betriebsgeheimnisse vom Mai bezüglich des neuen Amiga CD-Jokers waren ja sehr interessant, stand dort doch z.B. zu lesen: „...da nur vom 1200 bzw. CD³² die Rede sein kann,...“. Ach, und was ist mit CDTV oder A570? Na schön, ich weiß

natürlich, daß das Flops waren – aber wäre es nicht trotzdem interessant, mal zu überprüfen, welche der 32er-Games auch an den alten Schillerschleudern laufen? Wenn ältere Programme 1:1 auf CD genudelt werden, liegt der Gedanke doch gar nicht so fern, oder? überlegt Winfried Thamm aus Idstein-Kröftel.

Nein, ganz so fern liegt der Gedanke wohl tatsächlich nicht – manche CD-Konvertierungen (z.B. „Sensible Soccer“) laufen schließlich auch am CDTV. Wir werden uns also Gedanken über ein diesbezügliches Special machen. Und wir werden uns damit beeilen, denn wenn es bald nur noch echte 32-Bit-Soft auf Schillerscheibe gibt, ist es für CDTV und A570 ja wirklich zu spät...

MONOFINSTERNIS

Mit großer Bestürzung habe ich die Meldung über den Konkurs Thalions verfolgt – den Berichten zufolge ist ja das ganze Team um Erik Simon zu Blue Byte gewechselt. Wird die Arbeit an der Amber-Saga nun fortgesetzt, oder ist nach „Ambermoon“ definitiv Schluß?

bangt Rolli-Fan Walter Lill aus Ludwigshafen.

Frohe Kunde für frohe Kunden: Bei Blue Byte ist eine weitere Folge der Amber-Serie geplant!

von VAMPIREN & WERWÖLFEN

Bezüglich Eures Tests von „Vampire – Die Maskerade“ im letzten Stromausfall wären noch einige Dinge anzumerken: Bei Feder und Schwert wurde das System lediglich übersetzt, das Original hat vor einigen Jahren die Firma White Wolf herausgebracht. Für diese englische Version sind haufenweise Quellenbücher und spezielle Ergänzungsbände wie z.B. der „Vampire Players Guide“ erschienen. Auch gibt es seit ein paar Monaten die zweite

Edition von „Werewolf – The Apocalypse“, das zu „Vampire“ vollkommen kompatibel ist; weitere solche Systeme aus dem Dark Fantasy-Genre sind geplant.

berichtet uns Berufsvampir Danny Jonigk aus Dortmund.

Danke für die Hintergrundinfos, sämtliche Redaktions-Monster waren von so viel Sachkenntnis restlos begeistert!

IN-SZENE

Im Party-Bericht aus Frechen ist Dr. Freak letzthin ein kleiner Fehler unterlaufen: Der Dritte der GFX-Competition heißt DODGER of Interactive, nicht Roger! Außerdem handelt es sich bei dieser Person um meine Wenigkeit, was aber nicht weiter wichtig ist...

Ich finde es übrigens toll, daß Ihr über Szene-Parties und Demos berichtet – nur leider berichtet Ihr meist über die falschen (= zu kleinen) Partys. Schreibt doch mal über die großen Feten; etwa DIE Party in Dänemark Ende jedes Jahres. Vielleicht läßt Ihr ja auch mal ein paar Szene-Mitglieder zu Wort kommen oder berichtet, was in der legalen Szene aktuell ist. Schließlich lesen eine Menge Szene-Freaks den Joker, und die Szene ist doch so eine Art Subkultur von/für Jugendliche(n), die doch Eure Hauptzielgruppe sind.

argumentiert Daniel Koschera aus Zons.

Dr. Freak bedankt sich für die Richtigstellung des bedauerlichen Dreckföhlers, ist ansonsten aber entrüstet. Er habe eigentlich schon über ALLE Parties berichtet, würde sich stets auch und gerade für die legalen Aktivitäten der Szene interessieren und verweist auf das aktuelle Interview mit einem Ex-Cracker. Gott, ist der Kerl zimperlich...

DIE GANZE WAHRHEIT

1) Endlich gibt es mal jeman-

GROSSE

EMP

SOMMER-

AKTION!

Spiele für 15,00 DM

Apidya	Art.-Nr.: 650027
Pacific Island	Art.-Nr.: 650054
Woody's World	Art.-Nr.: 650052

Spiele für 20,00 DM

Alien Breed 2	Art.-Nr.: 650050
Assassin spec. Edit.	Art.-Nr.: 650071
Jaguar XJ 220	Art.-Nr.: 650055
Knights of the Sky	Art.-Nr.: 650026
Lotus III	Art.-Nr.: 650053
Wing Commander I	Art.-Nr.: 650034

Anstoß

World Cup Edition (KD)
650154 (A500) 64,99 DM

Apocalypse

(DA)
650063 49,99 DM

Battle Field Creator (KD)

Der geniale Karten Editor für Battle Isle + Data 1 + 2. Original Programme erforderlich
650147 59,99 DM

Beneath A Steel Sky

(KD)
650126 59,99 DM

Bundesliga Manager Hattrick

(KD) neuer V. Ö. 15.08.
650151 84,99 DM

Cannon Fodder

(KD)
650096 49,99 DM

Death Or Glory

(KD)
650152 84,99 DM

Der Trainer

(KD)
650020 69,99 DM

Elfmania

(KD)
650150 59,99 DM

Hanse

Die Expedition (KD)
650133 49,99 DM

Ishar 3

(DA)
650134 64,99 DM

Mad News

(KD)
650153 79,99 DM

Rüsselsheim

(KD)
650127 79,99 DM

Starlord

(DA)
650019 69,99 DM

S. U. B.

(KD)
650123 59,99 DM

World Cup '94

(KD)
650149 79,99 DM

Versand per Nachnahme zuzüglich 9,90 DM oder Versand per Vorauskasse zuzüglich 5,00 DM. Ab einem Lieferwert von 150,00 DM liefern wir portofrei, d. h. 5,00 DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt. Bei Bestellung erhalten Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP's, CD's, Videos, Computerspielen und mehr, gratis! Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

DA=Deutsche Anleitung, KD=Komplett Deutsch,
Für die meisten Games wird 1 MB benötigt!

Media Point

Verkauf
Ankauf
Tausch

Berlins neue Dimension für Games und Zubehör

Games

	Preishits (solange Vorrat reicht!)		
Ambermoon	79,95	5th Gear	9,95
Anatosia	69,95	Alien Breed Special Edition	29,95
Anatosia World Cup Edition	59,95	Archipelagos	9,95
Apocalypse	59,95	B-17 Flying Fortress	29,95
Aufschwung Ost	69,95	Battlehawks 1942	39,95
Battle Isle 2 *	89,95	Blob	29,95
Beneath a Steel Sky	69,95	Body Blows	39,95
Bob's Bad Day *	69,95	Budokan	29,95
Burning Rubber	59,95	California Games 2	29,95
Burntime	79,95	Chuck Rock 2	29,95
Campaign 2	79,95	Dogfight	29,95
Cannon Fodder	59,95	Dragon's Lair 3	29,95
Caribbean Desaster *	79,95	Emily Hughes International Soccer	29,95
Chartbreaker *	78,95	F-15 Strike Eagle 2	49,95
Cliffhanger	39,95	F-17 Challenge	29,95
Crash Dummies	39,95	F-19 Stealth Fighter	39,95
Danakore	69,95	F-117 A Nighthawk	29,95
Death or Glory	89,95	Falcon	29,95
Der Clou	79,95	Flames of Freedom (Midwinter 2)	49,95
Der Patriizer	69,95	Go for Gold	29,95
Der Schatz im Silbersee *	69,95	Great Courts 2	29,95
Der Trainer	69,95	Hard Drivin' 2	29,95
Die Siedler	89,95	Hunt for Red October 1, 2	je 29,95
Dune 2	59,95	Indiana Jones 3 Adventure (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 *	79,95	Indiana Jones 4 Adventure (dt.)	59,95
Elfmania	59,95	Indianapolis 500	39,95
Elite 2	59,95	Jack Nicklaus Golf	39,95
Empire Soccer	59,95	Kings Quest 4	39,95
Eye of the Storm	69,95	Lionheart	49,95
F1	59,95	Lotus Trilogy	49,95
FIFA Soccer *	69,95	M1 Tank Platoon	39,95
Grand Prix	79,95	Mad TV	39,95
Gunship 2000	69,95	Manchester United Europe	39,95
Hansie - Die Expedition	39,95	Mig 29	39,95
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0) *	89,95	Monkey Island 1	39,95
Hattrick (Ikarion) *	69,95	Monkey Island 2 (dt.)	59,95
Heimdal 2	79,95	Nick Faldo Golf	29,95
History Line	79,95	North & South	29,95
Impossible Mission 2025	79,95	One Step Beyond	29,95
Jurassic Park	59,95	Operation Harrier	29,95
K 240	59,95	Operation Stealth	39,95
Kick Off 3	49,95	Pirates	29,95
Kings Quest 6 *	69,95	Populous & Promised Lands	39,95
Kolumbus	79,95	Prince of Persia	39,95
Legend of Sorasail	59,95	Quest for Glory 1, 2	je 49,95
Lollipop *	69,95	Railroad Tycoon	39,95
Lost Vikings	69,95	Rick Dangerous 2	29,95
Mad Burger *	79,95	Seek & Destroy	29,95
Mad News *	79,95	Sensible Soccer 92 / 93	49,95
Mortal Kombat	59,95	Shadowwarde	29,95
Mr. Nutz	59,95	Silent Service 2	39,95
Perihelion	59,95	Sim Ant (dt.), Sim Earth (dt.)	je 49,95
Pizza Connection	89,95	Sim Life (dt.)	39,95
Outer Pole *	69,95	Streetfighter 2	39,95
Return of Medusa Gold *	79,95	Stunt Car Racer	29,95
Robinsons Requiem *	69,95	Super Space Invaders	29,95
Rüsselsheim *	69,95	Terminator 2	29,95
Sensible Soccer World Cup Edition	49,95	Trivial Pursuit	39,95
Shadow of the Comet *	85,95	Tumcan 1, 2	je 19,95
Sierra Soccer "World Challenge"	49,95	Ultima 5	39,95
Simon the Sorcerer	79,95	Vroom incl. Data Disk	29,95
Skidmarks	59,95	Woon	29,95
Spaceward Hol	79,95	Wing Commander (dt.)	39,95
Siemenschweif (DSA 2) *	79,95	WWF Wrestlemania	29,95
S.U.B.	69,95	WWF 2 - European Rampage	29,95
Syndicate	69,95	Zak Mac Kracken	39,95
Syndicate Data Disk *	59,95	Zool 2	49,95
Theme Park	79,95	Computer	
UFO - Enemy Unknown *	79,95	Amiga 1200	
World Cup USA '94	59,95	Autopreis für interne Festplatte	
Zeppelin *	79,95	ab 399,-	
Zero *	69,95	Zubehör	
Games speziell für A1200		externe 3,5"-Diskettenstation	
Anatosia World Cup Edition	59,95	129,-	
Civilization	79,95	ext. Festplatten für A500, z.B. 130 MB ab 599,-	
Gunship 2000	79,95	Kickstart-Umschaltplatine	
Impossible Mission 2025	79,95	ab 39,95	
Kings Quest 6 *	69,95	Maus für alle Amigas	
Magic of Endoria *	79,95	39,95	
S.U.B. *	59,95	RAM-Erw. auf 1 MB mit Uhr für A500	
T.F.X. *	89,95	59,95	
Theme Park *	79,95	RAM-Erw. auf 2,3 MB mit Uhr für A500	
Disketten		199,95	
3,5" MF 2DD		RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A500+	
ab 7,90		89,95	
* bei Drucklegung noch nicht erschienen!		RAM-Erw. auf 2 MB mit Uhr für A600	
Fordern Sie bitte gegen Rückporto auch unseren		109,95	
Gesamtkatalog für AMIGA an!		Scartkabel (Amiga an TV mit Scart-Buchse)	
Alle Preise verstehen sich in DM incl. 15% MwSt.		25,95	
Ihrüber und Preisänderungen vorbehalten!		Staubschutzhaube für alle AMIGA-Computer	
Versandkosten: 6,50 bei Vorkasse,		19,95	
9,50 bei Nachnahme,		Staubschutzhaube für Monitor	
15,- bei Ausland (nur Vorkasse)		39,95	
ab 250,- versandkostenfrei!			
Laden- & Versandanschrift			
Media Point Vertriebs GmbH			
Jonasstraße 28 - 29			
12053 Berlin (Neukölln)			
Automatischer Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28			

MAILBOX

den, der die Wahrheit sagt (Marcel Kusevic - Mailbox 4/94, Brief zu „Star Trek“ am A1200), und schon kriegt er gleich zwei Deckel vor den Latz: einmal von Eurer Antwort, und einmal von Dir, lieber Lars Hillesheim (Mailbox 5/94)! Es ist wohl kaum Commodore selber anzulasten, wenn es die Softwarefirmen nicht geregelt bekommen, auf dem Amiga ein „passabel schnelles“ Game zu entwickeln – das bewies Blue Byte mit ihren Siedlern deutlich genug. Diesen Amiga-Programmierern kann man wirklich nur gratulieren, läuft das Spiel doch selbst auf meiner neunjährigen 1000er-Kiste ganz hervorragend!

2) Zweitens muß ich fragen, wie viele dieser „weltweit 50 Prozent 486er“ denn in einem privaten Haushalt zu finden sind und wie viele davon über eine Grafik- und Soundausstattung verfügen, die der des Amigas gleichkommt. Und überhaupt die Optik: Selbst mit SVGA sehen die dargestellten Objekte aus, als wären sie aus Legosteinen zusammengesetzt!

3) Jetzt noch 'ne Frage an Lars: Von welchen „technischen Leistungsmerkmalen“ sprichst Du, bei denen ein PC besser abschneiden soll als ein Amiga? Also, ist der PC vielleicht mit seinem „hervorragenden“ Multitasking überlegen? Oder mit seinen „unkomplizierten“ Installationsroutinen? Oder wegen der sagenhaften 640 KB RAM-Speicherverwaltung? Versuche doch einfach mal, einen Amiga auf 'nem 486er zu emulieren! Aber in einem Punkt hast Du recht, Lars: Es gibt keine andere Hardware, die zu diesem Preis auch nur annähernd die Leistung eines Amigas bringt!

beendet Klaus Höfer aus Marienborn seine Verteidigungsrede.

Na also, dann sind wir uns doch einig – ab mit Interplay zum Bohnenzüchten! Obwohl angekündigt werden sollte, daß bei exakter Erfüllung der von Com-

modore ausgegebenen Spezifikationen für Amiga-Programme wirklich nur Schnecken oder Mauerblümchen herauskommen können. Aber welche (guten) Programmierer hätten sich je daran gehalten?

Was nun die Einschätzung der „Freundin“ gegenüber den MS-DOSen betrifft, so sollte man doch auf dem Boden bleiben. Ein 486er ist nun mal schneller, Sound- und vor allem SVGA-Karten gehören heute längst zur Standardausstattung und bringen astreine Ergebnisse – warum also so tun, als wäre der Amiga der leistungsfähigste Rechner weit und breit? Hat nicht Commodore gerade erst schmerhaft erfahren müssen, daß die Miete in einem Luftschoß auf Dauer unzulässig ist? Die beste Lebensversicherung für den Amiga scheint uns eine realistische Einschätzung seiner Stärken UND Schwächen zu sein! Just so, wie sie Lars Hillesheim in seinem Brief vorgenommen hat...

WIR BÄSTELN UNS EINEN GEGNER

Zuerst möchte ich mich als Hobby-Biologe über eine interessante Spezies auslassen, welche man in freier Wildbahn, aber auch in der Medienlandschaft nicht selten antrifft: den gemeinen Computerspielgegner! Niedlich, nicht gerade pflegeleicht, aber doch irgendwie unterhaltsam. Glücklich dürfen sich diejenigen schätzen, welche (wie ich) ein solches Exemplar als Schoßtierchen in der eigenen Familie haben – aber was ist mit all den anderen?

Nun, es gibt ein ganz einfaches Rezept, mit dem man sich so etwas leicht zusammenmischen kann: Man nehme 20 kg Intoleranz, 15 kg Ignoranz, weitere 15 Kilo Vorurteile, 10 kg Subjektivität, 5 kg Fehlinformationen sowie eine gehörige Prise Wichtigerei. Das Ganze schmeckt man mit einem kräftigen Schuß Engstirnigkeit ab und gießt es auf ein menschenförmiges Back-

blech. Nun für etwa drei Stunden ab damit in den Ofen, und schon ist einer dieser klugen Menschen fertig... But now to something completely different! Ich habe mir mal über die verschiedenen objektiven Kriterien Gedanken gemacht, anhand derer man eine Spielkonsole beurteilen kann; also Leistungsfähigkeit der Hardware, Softwareunterstützung, Ausbaufähigkeit usw. Dieser Versuch, die heutzutage erhältlichen Geräte nach bestem Wissen und Gewissen zu bewerten, führte zu folgendem Ergebnis: Auf Platz eins steht das CD³², dicht gefolgt vom Mega Drive. Jaguar und 3DO hingegen finden wir in der unteren Hälfte der Tabelle, vor allem wegen mangelndem Soft-Support. Na, das ist doch'n Ergebnis, oder? meint Helmut Sauter aus Langenargen.

Wir haben Deine Bastelanleitung natürlich ausprobiert, allerdings mit mäßigem Erfolg: Die ersten paar Computerspielgegner Marke Eigenbau studierten sofort Pädagogik und wurden dann Fernsehredakteure, alle weiteren Versuche bewarben sich umgehend bei der BPS – nicht einer wollte als Schoßtierchen bei uns bleiben! Experimente mit geringeren Dosen führten jedoch zu kompletten Fehlschlägen, weshalb unser Bundeskanzler jetzt dauernd „Aufschwung Ost“ zockt und die Bundeswehr ein Werbespiel nach dem anderen produziert...

REIZENDE ROBOTER

Ich möchte gerne wissen, ob „Rise of the Robots“ auch für den 500er erscheint. Eure Konkurrenz behauptet nämlich, das Game komme nur für CD³² bzw. CD-ROM! klagt Martin Riembauer aus Ingolstadt.

Das kommt davon, wenn man auf die Konkurrenz hört: Richy hat nämlich schon ein 500er-Vorabdemo gesehen!

VIVE LA FRANCE

Nachdem wir nun schon mitten im Sommer stecken, könnte Euch eigentlich einer Eurer treuesten Leser mal ein paar Urlaubsgrüße aus Paris schicken. Dachte ich mir jedenfalls, und deshalb: herzliche Grüße aus Paris! verabschiedet sich Sven Wagenhöfer mit einem popig bunten Bild vom Eiffelturm.



Danke, wirklich sehr nett. Und wo sind die Pariser? Bäh, geschmackloser Scherz...

VIVE LA FREEZE

Ich möchte Euch mal fragen, wie man diese Freezer-Codes eingibt, weil ich das noch nicht gecheckt habe. Welche Tasten muß man drücken, damit der Rechner bzw. das Game diese Codes anerkennt? ist Christian Müller aus Schweinfurt leider auf dem Holzweg.

Zuallererst muß man dafür natürlich einen Freezer (etwa das „Action Replay“) haben. Und weil Du offensichtlich kein solches Mogel-Modul besitzt, empfehlen wir Dir dringend, die nächste Ausgabe nicht zu verpassen, da wird es nämlich ein großes Special zum Thema „Selber Cheaten“ geben!

FRAGEN MACHT SCHLAU

Liebe Mehlbox, Du hältst Dich wohl für besonders schlau, weil Dir auf jede dämliche Frage noch eine dämliche Antwort einfällt? Aber damit ist's jetzt vorbei, denn heute kriegst Du die Antwor-

CALL
AND
PLAY

02803 - 1359
02803 - 719



Versandanschrift:

S. Geratz
Papenweg 15
46487 Wesel

Versandtelefon:
Mo.-Fr. 9.30 - 18.30 Uhr
Faxbestellungen:
02803 - 8161

Ladenlokale Softwarehouse
46483 Wesel - Dudelpassage
47533 Kleve - Gasthausstr. 12
47608 Geldern - Glockengasse

Amiga Amiga

1849	DV	64,95	Last Act.Hero	DA	29,95	Naughty Ones	DA	44,95
Alien 3	DA	47,95	Lemming1 und			Oscar	DA	44,95
Alienbreed 2	DA	47,95	Sim City	DA	69,95	Out to Lunch	DA	347,95
Ambermoon	DV	69,95	Lionheart	DA	35,95	Pinball.Fantasies	DA	49,95
Anstoss	DV	67,95	Locomotion	DV	54,95	Sabre Team	LV.	
Anst.WorldCu	DV	54,95	Lothar Matthäus	DA	59,95	Simon Sorcerer	DV	69,95
Apocalypse	DA	47,95	Lotus Copilation	DA	54,95	Soccer Kid	DA	54,95
Arcade Pool	DA	29,95	Mad TV	DV	35,95	Star Trek	DV	64,95
Aufschw. Ost	DV	57,95	Magic Boy	DA	49,95	Zool 2	DA	44,95
Beneath the			Manch.Unit.P.L.	DV	59,95			
Steel Sky	DV	54,95	Micro Masch.	DA	47,95			
Battletoads	DA	36,95	MissL. u. Xerion	DA	47,95			
Big Sea	DA	59,95	Monk.Island 1	DV	35,95			
Body Blows	DA	29,95	Monk.Island 2	DV	47,95	Alien Breed Edit.	DA	39,95
Body Blows -			Mortal Combat	DA	49,95	Arabien Nights	DA	44,95
Galactic	DA	47,95	Naughty Ones	DA	47,95	Beavers	DA	54,95
Brian t. Lion	DA	47,95	Nr. Nutz	DV	47,95	Body Blows	DA	54,95
Buban Stix	DA	49,95	Oscar	DA	47,95	Buba'n Stix	DA	49,95
Bundesliga Manager			Oxyd Magnum	DA	47,95	Captive 2	EV	64,95
Profes. 2.0	DV	67,95	Pherihellion	DA	47,95	Chamb.Shaolin	DA	49,95
Bundesliga Manager			Pinball.Spec.Edit.	DA	59,95	Chaos Engine	DA	49,95
Hattrick	DV	x79,95	Pizza Connect.	DV	77,95	Chuck Rock 1	DA	24,95
						Dangerous Street	EV	59,95
						Deep Core	DA	44,95
						Dispos. Hero	DA	49,95
						Donk.	DA	49,95
						Elite 2	DV	49,95
						Fire & Ice	DA	44,95
						Fire Force	DA	54,95
						Furry Furies	DA	49,95

CD 32

Bundesliga Manager Hattrick

④	79,95
Burntime	DV 64,95 Reunion
Campaign 2	DV 64,95 Robins.Requiem
CannonFodder	DV 49,95 S.U.B.
Chaos Engine	DA 47,95 SecoundSamurai
Chartbreaker	DV x57,95 Sens.Socce.Intern
Christ.Kolumb	DV 74,95 Sierra Soccer
Cliffhanger	DA 35,95 Simon Sorcerer
Combat Air -	
Patrol	DA 59,95 Soccer Kid
Cool Spot	DA 54,95 Space Legends
CrashDummie	DA 47,95 Spaceward HO !
Crazy Sports-	
Football	DA 54,95 Syndicate
Cyberpunk	DA 54,95 Term.2 Arcade
Darkmare	DA 59,95 The Lost Viking
Death or Glory	DV 79,95 Tornado
Das schw.Auge	DV 69,95 Trivial Pursuit
Deep Core	DA 54,95 Turrican 3
Der Patrizier	DV 64,95 U. F. O.
Der Clou	DA 64,95 Uridium 2
Die Siedler	DV 79,95 When two -
Diggers	DV 64,95 Worlds War
Dispos.Hero	DA 47,95 World Cup Compilation
Dogfight	DA 64,95 Goal/Sens.Soccer
Doofus	DA 47,95 Striker/Champ.Manag.94
Dracula	DA 29,95 WWF 1
Dune 2	DV 49,95 WWF 2
Eish.Manager	DV 72,95 WinterOlympics
Elfmania	DA 47,95 Zool 2
Elite 2	DV 52,95
Empire Soccer	DV 49,95
Eye o.t.Storm	DV 59,95
F 1 Autorennen	DA 59,95 Alienbreed 2
F117 Nightha	DA 64,95 Anstoss
Flashback	DV 59,95 Anst.WorldCup
Form.One GP	DA 77,95 Arcade Pool
Genesis	EV 54,95 Brian the Lian
Goblins 2	DV 66,95 Burning Rubber
Goblins 3	DV 66,95 Burntime
Goal	DA 29,95 Chaos Engine
Gunship 2000	DA 64,95 Christ.Kolumbu
Hanse Deluxe	DV x39,95 Civilisation
Heimdal 2	DV 62,95 D-Generation
History Line	DV 62,95 Der Clou
Imp.Miss.2025	DA 54,95 Gunship 2000
Indy 4 Adv.	DV 47,95 Heimdal 2
Innoc.Caught	DA 64,95 Jurassic Park
Jack Nicol.Golf	29,95 Kick OFF 3
Jurassic Park	DV 49,95 Kings Quest 6

Amiga Laufwerk extern

119,95

Speicherweiterung

512 KB für A 500

49,95

1200

nur

Elfmania	DA 47,95 Zool 2	DA 47,95
Elite 2	DV 52,95	
Empire Soccer	DV 49,95	
Eye o.t.Storm	DV 59,95	
F 1 Autorennen	DA 59,95 Alienbreed 2	DA 49,95
F117 Nightha	DA 64,95 Anstoss	DV 67,95 für A 600 auf 2 MB 99,95
Flashback	DV 59,95 Anst.WorldCup	49,95
Form.One GP	DA 77,95 Arcade Pool	29,95
Genesis	EV 54,95 Brian the Lian	44,95
Goblins 2	DV 66,95 Burning Rubber	54,95
Goblins 3	DV 66,95 Burntime	64,95
Goal	DA 29,95 Chaos Engine	44,95 nur
Gunship 2000	DA 64,95 Christ.Kolumbu	69,95
Hanse Deluxe	DV x39,95 Civilisation	59,95 Gravis Game Pad 39,95
Heimdal 2	DV 62,95 D-Generation	29,95 Gravis Joystick 49,95
History Line	DV 62,95 Der Clou	59,95
Imp.Miss.2025	DA 54,95 Gunship 2000	67,95
Indy 4 Adv.	DV 47,95 Heimdal 2	59,95 Versand erfolgt ohne
Innoc.Caught	DA 64,95 Jurassic Park	49,95 Aufpreis im Sicherheitskarton
Jack Nicol.Golf	29,95 Kick OFF 3	49,95
Jurassic Park	DV 49,95 Kings Quest 6	x54,95 RUF DOCH MAL AN !!!!

Inland ab 250,- DM Porto frei / Vorkasse 5,50 DM

Irrtümer vorbehalten

Nachnahme 9,90 DM Porto zzgl. 3,- DM Zahltarifgebühr

DV=Spiele deutsch/DA=deutsche Anleitung/I.V.=in Vorbereitung

X=Bei Anzeigenschluß noch nicht vorrätig



DIE ENDGÜLTIGE LEGALE DRÖHNUNG!

AMIGA / AMIGA 1200*:

1889 (A1200)	DV 65,97	MANIAC MANSION 2*	DV 85,77
A 320 AIRBUS EUR. OD. USA	DA 65,97	MICRO MACHINES	MA 46,17
A-TRAIN	DV 79,17	MIG 29 SUPER FULCRUM	EV 26,37
A-TRAIN CONSTR. SET	DA 39,57	MISSILES OVER XERION	DA 46,17
ALIEN 3	MA 46,17	MONKEY ISLAND 1 OD. 2	DV 46,17
ALIEN BREED 2 (A1200)	MA 52,77	MONOPOLY	DV 46,17
AMBERMOON	DV 78,16	MORPH	EV 46,17
ANSTOSS Worldcup (A1200)	DV 52,77	MORTAL KOMBAT	DV 52,77
APOCALYPSE	MA 46,17	MR. NUTZ	MV 52,77
ARCADE POOL (A1200)	MA 19,77	NAUGHTY ONES (A1200)	DA 46,17
AUFSCHWUNG OST	DV 59,37	NO SECOND PRIZE	DA 52,77
BATTLE TEAM	DV 65,97	OSCAR (A1200)	MA 46,17
BENEATH A STEEL SKY	DV 65,97	OXYD MAGNUM	MA 46,17
BIG SEA	DV 59,37	PENTHOUSE DELUXE	DV 52,77
BODY BL. GALACTIC (A1200)	MA 52,77	PERIHELION	DA 46,17
BRIAN THE LION (A1200)	DA 46,17	PINBALL DREAMS/FANTASIES	MA 59,37
BUNDESLIGA PROF.2.0	DV 65,97	PIZZA CONNECTION	DV 79,16
BUNDESLIGAM: 3 HATTRICK*	DV 85,76	POLICE Q. 1 OD. 2	MA 32,97
CAMPAIGN 2*	DV 65,97	PREMIER MANAGER 2	DV 46,17
CANNON PODDER	DV 52,77	PRIME MOVER	MA 52,77
CARIBBEAN DESASTER*	DV 79,17	PRINCE OF PERSIA	DA 26,37
CHAMPION MANAGER ITALIA	EV 46,17	PUGSY	DA 59,37
CHAOS ENGINE (1MB/A1200)	MA 46,17	QUEST FOR GLORY 1 OD. 2	MA 39,57
CRASH DUMMIES*	DA 46,17	RETURN O.T. MEDUSA GOLD	DV 65,97
CYBERRUNKS	DA 52,77	RISE OF THE ROBOTS*	DA 72,57
DANGEROUS STREETS(A1200)	MA 46,17	ROBOCOP 3	EV 26,37
DARKMERE	DV 59,37	SECOND SAMURAI (A1200)	DA 59,37
DAS SCHW. AUGE	DV 72,57	SEEK & DESTROY	MA 39,57
DAS SCHWARZE AUGE 2*	DV 79,17	SIERRA SCWORLD CAM.*	DA 46,17
DEATH OR GLORY	DA 65,77	SIM CITY & LEMMINGS	DA 65,97
DELIVERY AGENT	DV 32,34	SIMON THE SORCERER	DA 65,97
DER CLOU (A1200)	DV 85,87	SKIDMARKS	MA 46,17
DER SCHATZ IM SILBERSEE*	DV 79,16	SOFTWARE MANAGER	DV 65,97
DIE SIEDLER	DV 79,16	STREETFIGHTER 2	MA 26,37
DISPOSIBLE HERO	DA 46,17	SYNDICATE	DA 59,37
DRACULA	MA 32,97	TEAM 17 COLL. VOL. 1	MA 52,77
DUNE	DV 32,97	TERMINATOR2/ARC	MA 39,57
DUNE 2	DV 59,37	THOMAS TANK ENGINE 2	MA 26,37
DYNABLASTER	DA 65,97	TORNADO	DA 65,97
DYNATECH (A1200)	DV 52,77	TRAINER	DA 65,97
EISHOCKEY MANAGER	DV 72,57	UFO	DA 65,97
ELFMANIA*	DA 46,17	URIDIUM 2	MA 46,17
ELITE 2	DV 59,37	WALKER	DA 52,77
EXCELLENT GAMES	DV 59,37	WHALE'S VOYAGE (A1200)	DA 59,37
EYE OF THE BEHOLDER	DV 32,97	WIZ 'N' LIZ	DA 59,37
EYE OF THE BEHOLDER II	DV 52,77	ZOOL 1 OD. 2(A1200)	MA 46,17
F1 VROOM	DA 52,77	CD 32:	
F117 A NIGHTHAWK	DA 65,97	ALIEN BREED / QUAK	DA 46,17
F15 STRIKE EAGLE 2	DA 32,97	ALIEN BREED SPECIAL ED.	MA 26,37
FATMAN (A1200)	DA 46,17	BUBBAN STIX	EV 52,77
FIRE & ICE	MA 46,17	CAESAR & COHORT 2	DV 52,77
FLASHBACK	DV 59,37	CASTLES 2	DV 52,77
FURY O.T. FURRIES	MV 52,77	CHAMBERS OF SHAO LIN	MA 46,17
GOAL	DV 52,77	CHAOS ENGINE	MA 52,77
GOBLINS 3	DA 65,97	DANGEROUS STREETS	MA 52,77
GRAND PRIX	DA 75,87	DENNIS	MA 39,57
GUNSHIP 2000	DA 65,97	DER CLOU	DV 65,97
HANSE - DIE EXPEDITION	DV 39,57	DISPOSABLE HERO	DA 52,77
HATTRICK! (1MB)	DA 65,97	ELITE 2	DV 59,37
HEIMDALL 2 (A1200)	DV 65,97	F-17 / PROJECT X	MA 46,17
HISTORY LINE 1914-18	DV 66,97	FORMULA 1 GRAND PRIX	MA 72,57
IMPOSSIBLE MISSION 2025	DA 65,97	FURY OF THE FURRIES	MV 52,77
INDY 3 OD. 4	DV 46,17	GUNSHIP 2000	DA 59,37
INNOCENT UNTIL CAUGHT	DA 65,97	HEIMDALL 2	DA 65,97
ISHAR 2 (A1200)	DV 52,77	INT. KARATE +	MA 32,97
ITALY 90	EV 19,77	LABYRINTH OF TIME	EV 42,87
K 240	DA 52,77	LEGACY OF SORASIL	EV 52,77
KAISER	DV 92,37	LIBERATION (CAPT.2)	DA 65,97
KICK OFF 3 (nur A1200)	DV 59,37	MICROCOSM	DA 92,37
KINGS Q.1 OD. 2	MA 26,37	OVERKILL/LUNAR C	MA 62,77
KINGS QUEST 6*	DV 65,97	PINBALL FANTASIES	MA 59,37
KOLUMBUS (A1200)	DV 72,57	PIRATES GOLD	DA 59,37
LEGACY OF SORASIL	EV 46,17	PREY	MA 52,77
LEG. OF KYRANDIA 1 OD. 2*	DA 32,97	SECOND SAMURAI	DA 52,77
LEIS. S. LARRY 1.2 ODER 3	DV 59,37	SEEK & DESTROY	DA 46,17
LEMMINGS 2	EV 52,77	SLEEPWALKER	EV 65,97
LIBERATION/CAPT.2	MA 32,97	SUP. MENTHANE BROTH.	MA 52,77
LIONHEART	DV 65,97	SUPER STARDUST	MA 52,77
LOST VIKINGS	DA 65,97	ULTIMATE BODY BLOWS	MA 59,37
MAD NEWS	DV 65,97	URIDIUM 2	EV 46,17
MAGIC OF ENDORIA*	DV 65,97	WHALE'S VOYAGE	DV 52,77
MANIAC MANSION	DV 26,37	ZOOL 1 OD. 2	DV 52,77

QUICKSOFT GMBH

Rm Rappenschneller 16
78183 HÜFingen
tel: 0771/64440
Fax: 0771/64449
mbox: 0771/64442

* (A1200) = AGA-Version zum gleichen Preis wie A500.
Für Druckfehler und Irrtümer keine Gewähr.
Preisänderungen vorbehalten.
Lieferung per Postnachnahme: zzgl. 12 DM Versand
Vorauskasse (Scheck, Bankauszug): 9 DM Versand
Versandkostenfrei ab 250 DM, 5 DM Mindestmengen-
zuschlag bei Bestellungen unter 50 DM.

MAILBOX

ten gratis – also wirst Du Dir ein paar Fragen ausknobeln müssen:

- 1) Ja.
- 2) Nein.
- 3) Da gibt es wohl eine Reihe von Unterschieden, die bei einer so wichtigen Entscheidung bedacht werden wollen.
- 4) Ja, mit einer alten AJ, einer Flasche Jack Daniels und einem Paket Plastiksprengstoff – der Erfolg der Aktion hängt dann von Daisys Intelligenz ab.
- 5) Aber sicher, wir haben auch schon einen Namen dafür: Brork-TV.
- 6) Dafür gibt es doch Michael!!!

glaubt Jan Wöbbeking aus Niedernwöhren.

hofft Bernd Heuberger aus Markgröningen.

So, wie englische Hard und Soft naturgemäß in England eher erscheint, kommen deutsche Produkte zuerst in Teutonia heraus – das erwähnte „Settlers“ gibt es hierzulange z.B. längst, nur daß es eben „Die Siedler“ heißt. Bei „Western Front“ handelt es sich dagegen um ein Strategical von SSI, von dem vorläufig keine Amiga-Version vorliegt.

KRIEG DEM KRIEGER

Nachdem ich ja mittlerweile eine echte Diskussion über die Qualität Eurer Comics ausgelöst zu haben scheine, sehe ich mich regelrecht gezwungen, zum Leserbrief von Olaf Bathke aus dem letzten Heft Stellung zu nehmen. Ich muß in der Tat zugeben, daß sich der Krieger-Strip ständig verbessert, bei den letzten beiden Ausgaben bin ich schier niedergebrochen vor Lachen. Allerdings bin ich mir ziemlich sicher, daß mein Hauptkritikpunkt damals der Brork-Comic war – und der ist zwischenzeitlich sogar noch schlechter geworden! Er ist nicht nur dämmlich (was an sich nicht schlecht ist), nein, er ist einfach nicht witzig. Was waren das noch für Zeiten, als Zumpft-Pistolen, Krötenklatschen oder der Castlemaster vom Mastercastle diesen Comic dominierten. Seufz...

Aber da ich ja jetzt von Olaf weiß, wie schwierig es ist, jeden Monat eine kreative Viertelstunde zu haben (grins), habe ich mir erlaubt, Werners Copyright zu ignorieren und Euch auch mal einen Krieger-Strip zu zeichnen – ich hoffe, er gefällt Euch!

meldet sich mal wieder Markus Ziegler aus Plochingen zu Wort (und Bild).

ENGLANDS UHREN GEHEN (ANDEO?)

Mich wundert immer wieder, wie die englischen Amiga-Zeitschriften es schaffen, Spiele oder Hardware lange im voraus zu Gesicht zu bekommen – und oft genug stehen die Games dort ja auch tatsächlich wesentlich eher als bei uns in den Regalen. Apropos: Habt Ihr schon was von den Games „Western Front“ bzw. „Settlers“ gehört?

Schon zur Wahrung des guten Rufs unserer Comic-Impressarios würden wir Dir jetzt gerne sagen, daß Du keine Ahnung

MAILBOX

ÜBERQUALIFIZIERT?

Gerade erhielt ich die neueste Ausgabe des Amiga Jokers, und obwohl ich bisher alle Unzulänglichkeiten mit einem Schmunzeln übersehen konnte, sehe ich unser jahrelanges Bündnis nunmehr gefährdet: In der Antwort zum Leserbrief „Talk um Turm“ schreibt Ihr, daß ein A4000/040 im Gegensatz zu seinem abgespeckten Bruder spieleuntauglich sei. Diese Behauptung ist schlichtweg falsch! Denn zum einen ist der A4000, egal in welcher Version, auch nur ein vergrößerter A1200, zum anderen machen viele Games dank der höheren Geschwindigkeit erst richtig Spaß. Und falls es doch noch irgendein mies programmiertes Spiel gibt, das die Turbopower nicht verträgt, dann läßt sich diese im internen Setup-Menü auf Standard-Niveau drosseln.

Bleibt nur noch die Frage, welche Qualifikationen Joker-Schreiber heutzutage vorweisen müssen. Fachwissen kann es wohl nicht sein, sonst wäre Euch bekannt gewesen, daß mit einem „Wachsdrucker“ ganz klar ein Thermo-Transfer-Drucker gemeint sein muß. Wenn Ihr also vom Thema nichts versteht, dann tut doch

wenigstens nicht so als ob! Trotzdem möchte ich Euch zum nunmehr fast erwachsenen Joker gratulieren; auf dem Spielesektor ist er erste Wahl.
(ver)endet Frank Jonas aus Lohmar-Ellhausen versöhnlich.

Also, erstens haben wir nichts von „spieleuntauglich“ geschrieben – die Formulierung lautete „nicht besonders spieletkompatibel“, was ja wohl ein kleiner Unterschied ist. Zweitens besitzen wir natürlich selbst so ein Gerät und wissen daher, worüber wir reden. Drittens ist die Maschine wegen ihres 68040-Prozessors alles andere als ein großer 1200er (der arbeitet mit 'nem 68020), und viertens liegt das Problem genau in diesem Prozessor, woran auch das Setup-Menü nichts Grundsätzliches ändern kann, selbst wenn sich damit so mancher Hänger doch noch zum Laufen überreden läßt. Nun zu unserer fachlichen Qualifikation: Der sogenannte Thermodrucker arbeitet mit einem sich erhitzenden Druckkopf, der ein spezielles, wachsbeschichtetes Papier benötigt. Seine Weiterentwicklung, der Thermo-Transfer-Drucker, kommt mit normalem Papier aus, da er die (Wachs-) Farbe, die er quasi aufschmilzt, aus einer Farb-

band-Kassette nimmt. Und weil hier so viel von Wachs die Rede ist, vermutet Frank wohl, dies sei der gesuchte Wachsdrucker – was auch durchaus einleuchtend klingt. Ist (zu) spätes Schalten eigentlich ein Kündigungsgrund?

unflätigen „Joker-Redakteur“ gipfelt. Sollten die Leser noch ungezogenere Beschimpfungen kennen (was wir uns nun wirklich nicht vorstellen können...), so haben sie ja jetzt Deine Adresse.

NUR KEINE BELEIDIGUNGEN...

VERNÄHT UND ZUGEFLUCHT!

Ich plane seit einiger Zeit, eine Sammlung der besten Schimpfworte zusammenzustellen. Sofern ich genug Feedback habe, will ich das Ganze erweitern: auf Bußgelder für Beamtenbeleidigung bzw. Autofahrerflüche, auf Wirkung (wer ist wann und wie am meisten beleidigt) und was alles sich sonst noch finden mag. Solltet Ihr Interesse haben, so schreibt mir doch einfach. Ich werde Euch jederzeit auf dem laufenden halten, und Ihr seid herzlich eingeladen, zu jedem Schimpfwort Euren Senf dazuzugeben. Oder wißt Ihr einfach nur ein paar gute Beleidigungen? Immer her damit!

fordert Julian Wolf, Rheinstr. 3, 64404 Bickenbach.

Als besonders schlimme Beleidigung gilt bei uns „Du Redakteur!“, was sich in Extremfällen durch „Chefredakteur“ steigern läßt und im besonders

...bloß weil die Leserbriefseite hier zu Ende ist. Erstens sammelt Julian Schimpfworte und nicht wir (wir sind froh, wenn wir mal zehn Minuten lang keines zu hören kriegen), und zweitens geht's ja in der nächsten Ausgabe weiter – vielleicht sogar ausgerechnet mit Deinem Brief?! Also her mit den Anregungen und Vorschlägen, mit dem Lob und der Kritik. Sollte Dein Schrieb von allgemeinem Interesse sein, wird er demnächst gedruckt, andernfalls gibt's eine persönliche Antwort von uns; allerdings nur, wenn RÜCKPORTO (Ausländer verwenden bitte Internationale Antwortsscheine) beiliegt. Auch sollten wir den Absender und der Briefträger unsere Adresse lesen können, letztere lautet immer noch:

**JOKER VERLAG
„MAILBOX“
BRETONISCHER RING 2
D-85630 GRASBRUNN**

krieger



In den USA mag Soccer wieder passé sein, am Amiga geht's jetzt erst richtig los: mit einem voll spielbaren Gratis-Demo des runden Meilensteins „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“ und beschleunigter sowie verbilligter Joker-Lieferung!

Der Ball ist rund, doch dieses Angebot ist runder: Im Abo erhält man alle 10 Ausgaben eines Joker-Jahres zum Preis von 9,- also für locker geflankte 63,- DM (Ausland: 75,- DM). Die Hefte knallt Euch dann regelmäßig der Postbote ins Netz, regenfest und umweltschonend verpackt natürlich – und meist auch ehe der Kioskbesitzer die Abseitsfalle riecht! Mehr noch, denn jeder Neuabonnent erhält diese Top-Prämie:



DAS WM-ABO



ein voll spielbares Demo von „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“, dem neuen Supergame von Software 2000. Der Nachfolger des legendären Bestsellers „Bundi Prof.“ kann in dieser Version eine Saison lang nahezu ohne Abstriche gegenüber der Verkaufsfassung gespielt werden, nur ein paar zweitrangige Optionen (etwa Load/Save) fehlen!

Allerdings steht unser spezielles WM-Angebot nur während der Angebotszeit dieser Ausgabe, füllt also noch heute den Coupon aus (Fotokopien gelten auch) und dribbelt damit zum Briefkasten. Einen Fallrückzieher später gehört Ihr dann zu jenen Glücklichen, die bei jeder Aboverlängerung eine neue Spitzenprämie kassieren!

EINFACH WELTKLASSE: EINE VOLL SPIELBARE DEMOVERSION VON „BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK“ FÜR JEDEN NEUABONNENTEN!

Name & Vorname

Straße / Hausnummer

PLZ / Wohnort

Datum / 1. Unterschrift (bei Minderjährigen bitte Unterschrift des Erziehungsberechtigten)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

Datum / 2. Unterschrift

ICH BESTELLE AB (INKL.) AUSGABE: _____ / _____

ICH BEZAHL DURCH BANKABBUCHUNG

KONTOINHABER: _____

KONTO - NUMMER: _____

GELDINSTITUT: _____

BANKLEITZAHL: _____

ICH BEZAHL PER VORKASSE (SHECK ODER BARGELD LIEGT BEI)

ICH BEZAHL NACH RECHNUNGSERHALT DURCH ÜBERWEISUNG AUF POSTGIROKONTO:

NR.: 444 714 - 806 BLZ 70010080

BITTE GEBEN SIE BEI ZAHLUNGEN ODER KORRESPONDENZ IMMER IHRE KUNDENNUMMER AN!

Bitte einsenden an:
JOKER Verlag • Abo - Verwaltung AJ
Bretonischer Ring 2 • 85630 Grasbrunn

WENN IHR DAS SCHÖNE HEFT NICHT ZERSCHNEIDEN WOLLT, KEIN PROBLEM: POSTKARTE MIT DEN ENTSPRECHENDEN DATEN TUT ES NATÜRLICH AUCH

STARLORD

Nach „Wing Commander“ und „Elite II“ wird die Amiga-Galaxis nun erneut von kriegerischen Wirren heimgesucht – wie einst im PC-Universum hat MicroProse nämlich auch hier die galaktische Monarchie eingeführt.

Die ferne Zukunft erinnert politisch also an die ferne Vergangenheit, man bekommt es mit einem Galaktico-Feudalismus samt Kaiser, Grafen und Lakaien zu tun. Einen dieser Blaublütter dirigiert fortan der Spieler, während Kollege Computer all die ungezählten anderen steuert. Nur, daß man selbst zu Beginn halt noch ganz am Anfang seiner Karriere steht und bloß über einen einzigen Planeten gebietet, während ringsum Welten erobert, Bündnisse geschmiedet und allerhöchste Tiere gestürzt werden...

Um nun eines Tages Kaiser anstelle des Kaisers zu werden, benötigt der kleine Prinz, äh, Lord neben einem ausgeprägten Sinn für Militärstrategie auch einige Talente in Sachen Wirtschaftspolitik und Diplomatie sowie (optional) eine gestandene Pilotenausbildung. In der Praxis hat man sich diesen Werdegang so vorzu-

stellen: Fliege mit der anfänglich zur Verfügung stehenden Flotte zu deinen Nachbarsternen und erobere sie, nutze im Handels-Screen die von den diversen Welten produzierten Ressourcen (frischen Sprit oder neue Kreuzer gibt's halt nicht überall), vermeide es, dich mit freundlich gesonnenen Herrschern oder gar Mitgliedern deiner eigenen Familie anzulegen, versuche statt dessen, mit anderen Sippen Bündnisse einzugehen – und plündere eroberte Planeten erst mal ordentlich aus!

Im Falle einer kriegerischen Auseinandersetzung stehen dann drei Möglichkeiten zur Wahl. So kann man erstens die „Kurzfassung“ anklicken und sich mit einer schlichten Meldung über Sieg oder Niederlage begnügen, zweitens auf einer Wabenkarte variantenreiche Taktik-Gefechte führen und drittens selbst den Steuerknüppel eines Raumers in die Hand nehmen. Diese Eigeninitiative führt zu furiosen, wenn auch selbst mit Stick nicht einfach zu steuernden 3D-Kämpfen im All. Na, jedenfalls waren die Szenen anno DOS mal furios – am Amiga sind sie zwar immer noch schnell (jedenfalls am



Der Mager-Kampf

Prügel im Weltraum...



1200er), haben aber an optischem Reiz verloren. Hier waren bei den Sternenfliegern von Origin bzw. Gametek offenbar die besseren Konvertierer beschäftigt. Auch das tolle Intro ist leider gestorben, doch gerieten die vielen, mit bunten Backgroundgrafiken hinterlegten Menü- und Datenscreens erfreulich hübsch. Beim auf die Kampfsequenzen beschränkten Sound (dramatische Musik und ebenso dramatische Effekte) kann diese Version dem PC-Vorflieger zudem locker das Wasser reichen. Schade nur, daß man wegen der ziemlich mißratenen Maussteuerung im Strategieteil weitgehend auf die Tastatur zurückgreifen muß, auch wenn das recht ordentlich klappt.

Die Aktionisten unter den Starlords mögen also etwas enttäuscht sein, für Strategen und Simulanten hält das Game aber so manchen Leckerbissen parat! (jn)



STARLORD	
(MICROPROSE)	
STRATEGIE-SIMULATION	
78%	
„FACETTENREICH“	
GRAFIK	74%
ANIMATION	69%
MUSIK	80%
SOUND-FX	79%
HANDHABUNG	66%
DAUERSPASS	80%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 99,-
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	KOMPLETT
DEUTSCH	



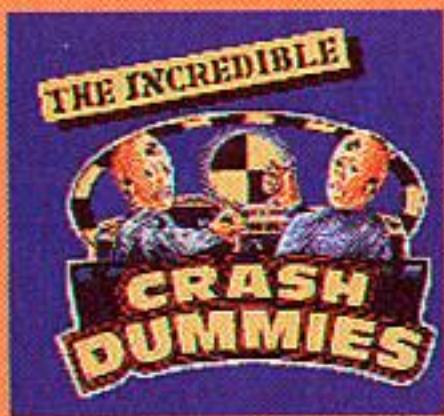
Kanonenboot oder Diplomatic?



ZWEI TOP-MAGAZINE ZUM PREIS VON EINEM!

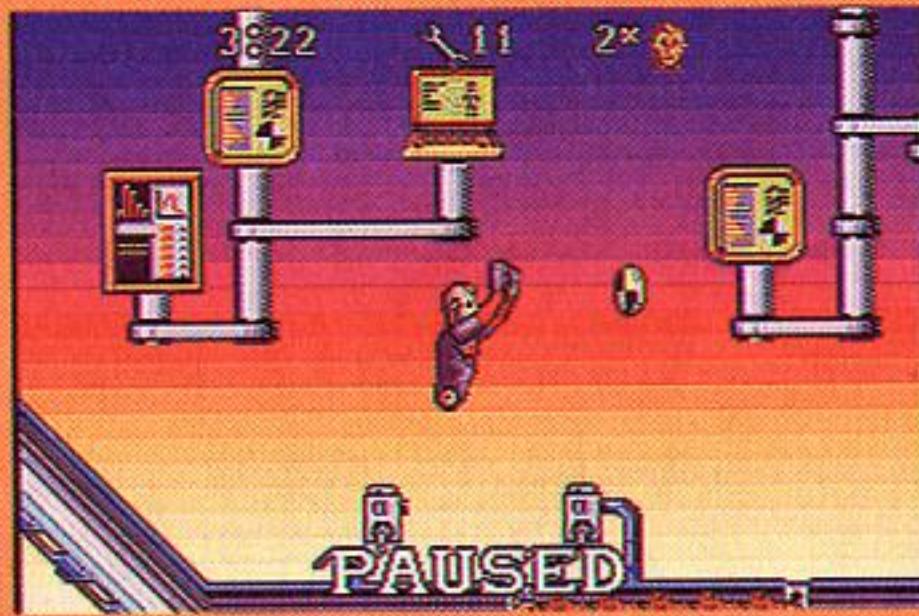


JETZT NEU AM KIOSK



Beim Deal um die Umsetzungsrechte für „Mortal Kombat“ mußte Virgin auch diese Plattformgurke von Acclaim übernehmen – ein Spiel, das trotz der Namensverwandtschaft zu einer Band alles andere als ein Hit ist. Zuerst sieht es aus wie tausend andere Jump & Runs; nicht gerade aufregend, aber auch nicht so richtig schlecht. Doch je länger man sich vor dem Monitor langweilt, um so mehr är-

ihm allerdings sein mechanisches Innenleben zustatten, denn die aufgefundenen Schraubenschlüssel eignen sich nicht nur als Wurfgeschosse, sondern auch zum Ersetzen verlorener Gliedmaßen. Am Levelende ist dann jeweils ein Fahrzeug-Crashtest zu bestehen, und ganz zum Schluß kommt der Kampf gegen den Obermotz Junkman. Sicher, das hört sich recht launig an, kommt aber am Screen irgendwie lieb- und leblos rüber. So sind Grafik und Scrolling zwar halbwegs o.k., aber genau wie Gameplay und Sound ziemlich altbacken. Und bei der Steuerung hätte man auf den Nachrutscheffekt beim Bremsen des Dummies ruhig verzichten können – so wie eigentlich auf das ganze Spiel... (ms)



Ganz allein und ohne Bein

gert man sich über dieses saft- und kraftlose Game: Der an sich recht originelle Held ist eine Puppe, wie sie Autohersteller für ihre Crashtests verwenden. Dieser Dummy läuft, hüpfst und rutscht nun ziemlich ungelenk und unter Zeitdruck durch die vier mehrfach unterteilten Spielabschnitte, in denen neben allerlei Feinden auch die genreüblichen Boni (Extraleben, Beschleuniger, Zusatzzeit etc.) auf ihn warten. Ein Sprung auf des Gegners Haupt beseitigt denselben, andere Formen der Feindberührung führen dagegen prompt zum Verlust eines Armes oder Beines, so daß unser Freund anschließend ziemlich lädiert weiterhumpeln bzw. -rutschen muß. Hier kommt

THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES (VIRGIN)

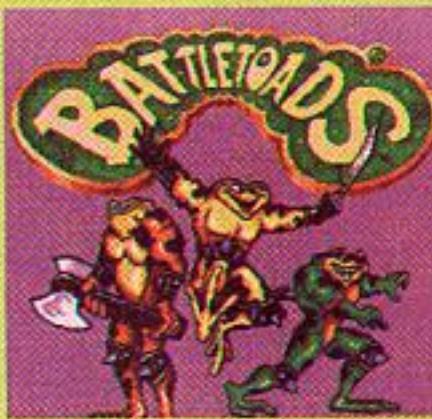
PLATTFORM-ACTION

44%
„08/15“



GRAFIK	48%
ANIMATION	50%
MUSIK	52%
SOUND-FX	44%
HANDHABUNG	50%
DAUERSPASS	42%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	HANDBUCH



Zwei Jahre mußten die Amigaer aufs Krötenklatschen à la Mindscape warten – Konsolensitzer wissen dagegen längst, daß man als Liebhaber sprungstarker Amphibien besser bei den bewährten „Turtles“ bleibt. So richtig nett ist hier nur das Intro, denn beim eigentlichen Spielstart wird sofort auf das



Ob der Grafiker wohl auf einem 64er zugange war?

zählen, denn von der popelig gezeichneten Grafik über das erbärmliche Scrolling und die lieblosen Animationen bis zu den nur wahlweise erklingenden Musikstücken bzw. Sound-FX ist hier eigentlich alles danebengegangen, was überhaupt danebengehen kann. Das gilt auch und gerade für das Gameplay, das vor allem durch die unfairen Attacken von Feinden aus dem Off (also jenseits des aktuellen Screenausschnitts) in Erinnerung bleibt. Die Battletoads befinden sich damit technisch quasi noch auf dem Stand der 80er Jahre, während sich der Spielablauf durch einen immens hohen Frustfaktor auszeichnet.

Klares Fazit: Wer diese Kröte schlucken will, darf sich nicht wundern, wenn sie ihm wie ein Stein im Magen liegt! (ms)

BATTLETOADS (MINDSCAPE)	PLATTFORM-ACTION
22% „ÜBEL“	
GRAFIK	46%
ANIMATION	27%
MUSIK	52%
SOUND-FX	21%
HANDHABUNG	24%
DAUERSPASS	18%
FÜR GEÜBTE	
PREIS	DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
DEUTSCH	ANLEITUNG

OUT TO LUNCH

Um ein besonderes Schmankerl will Mindscape hier den Speiseplan der Plattform-Gourmets mit AGA-Küche bereichern: Flüchtendes Gemüse und widerspenstiges Obst lassen den Alptraum aller Meisterköche wahr werden.

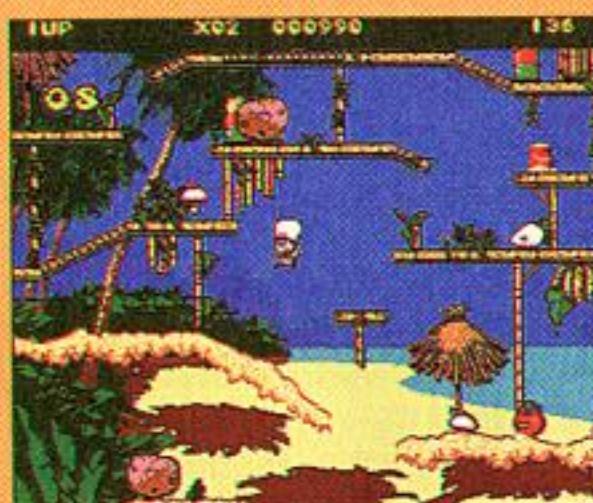
Unser Meister der Töpfe heißt Pierre le Chef und steckt mitten in einer kulinarischen Welttournee, die ihn durch Griechenland, die Schweiz, West Indies, Mexiko, China und schließlich ins heimatische „Fronkreisch“ führt. Jede dieser Stationen ist in acht Levels unterteilt und verlangt vom Magier der Kochplatte selbststrend die Verwendung frischerster Zutaten – so frisch, daß Eier, Kartoffeln oder Ananas noch munter umherlaufen und erst einmal mit dem zuvor hoffentlich gefundenen Netz eingefangen werden müssen!

Direkte Tuchfühlung mit seinen Zutaten muß Pierre dagegen vermeiden, da er sonst vorübergehend das Bewußtsein verliert (ein Koch mit Lebensmittelallergie?) und den Speisen so Gelegenheit zur Flucht gibt. Es bietet sich also an, das widerspenstige Futter vor dem Fang zu paralysieren, etwa durch einen genretypischen Kopfsprung oder Sammleextras wie Wurfgeschosse und feurigen Tabasco-Atem. Abgelegt werden die Beilagen schließlich durch Darüberlaufen in einem Käfig; sind genug beisammen, öffnet sich das Tor zum nächsten Level. Damit das nicht zu früh geschieht, hat der Chefkoch mit Schwebplattformen und Sprungfe-

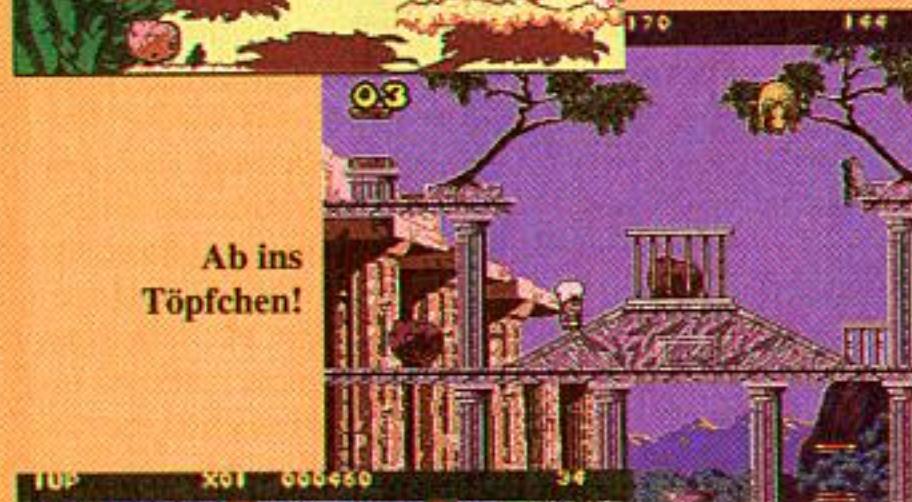
dern zu kämpfen, außerdem sollte er nach versteckten Bonusräumen Ausschau halten. Insgesamt zeichnet sich diese Umsetzung eines ursprünglichen Nintendo-Gerichts durch sehr ordentliche Spielbarkeit aus: Auf ihrer Pirsch macht den bis zu zwei Gemüsejägern (nacheinander) nur das Zeitlimit zu schaffen, denn der abwechslungsreiche Levelaufbau bietet zwar immer neue Herausforderungen, jedoch praktisch keine unfairen Stellen. So wartet etwa die Schweiz mit rutschigen Minigletschern für geschickte Kochlöf... äh, Stick-Artisten auf, während andere Abschnitte derart mit angriffslustigen Wespen oder mutierten Tomaten vollgestopft sind, daß sie sich fast so actionreich wie „Turrican 3“ spielen. Sämtliche Sprites sind



In der Schnee-Küche



Die Schnitzel- bzw. Kartoffeljagd



Ab ins Töpfchen!



Viel Brei verdirbt den Koch?



1200 speziell

OUT OF LUNCH (MINDSCAPE)

PLATTFORM-EINTOPF

76%
„LECKER.“



GRAFIK	79%
ANIMATION	75%
MUSIK	82%
SOUND-FX	75%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	75%

FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	LEVELCODES
DEUTSCH	ANLEITUNG

knuddelig gezeichnet und animiert, auch das Parallax-Scrolling der kunterbunten Landschaften klappt hervorragend – endlich mal ein Spiel, das die Fähigkeiten des 1200ers wenigstens ansatzweise nützt!

Ein Sonderlob hat sich noch die jeweils zum Szenario passende Begleitmusik verdient. Prima auch, daß das Optionsmenü zwischen Joystick und Pad unterscheidet, selbst wenn die Steuerung bereits mit einem Button prima von der

Hand geht. Festplatten und Zweitläufer werden vom Küchenchef zwar nicht bedient, doch die minimalen Laufpausen fallen kaum ins Gewicht. Und wer den Plattform-Service ganz ohne Wartezeiten genießen will, muß halt auf die angekündigte CD-Version warten, wogegen der A500 nicht auf dem Speiseplan steht. Ein bißchen schade, aber Out to Lunch ist ja nicht das erste gute Hüpfical für den Amiga – und bestimmt nicht das letzte... (rl)

D-DAY

THE BEGINNING OF THE END

Wunder über Wunder: Nach Jahren fruchtbaren Übens hat es **Impressions** tatsächlich geschafft, ein rundum funktionsfähiges Kriegs-Strategical aus dem Sandkastenboden zu stampfen!

Noch dazu gehört das rare Stück zur „Strategic War-game“-Reihe, in der bisher solche Gurken wie „Rorke's Drift“ erschienen sind. Doch das Spiel zum Jubiläum der Landung der Alliierten in der Normandie anno 44 wird mit diesem schweren Erbe erstaunlich gut fertig:

Wie von den Vorgängern gewohnt, bewegen ein oder

Kampagne irgendwann in- und auswendig, so darf die geschicktlich verbürgte Ausgangssituation des Feldzugs auch abgeändert werden.

Technisch ist eine nicht übermäßig aufregende Optik à la „The Blue and the Gray“ zu vermelden; dazu gibt's trötende Marschmusik, krachende Kanonen und eine einwandfreie Maussteuerung. Auch wurden die Mängel der Vorgänger gründlich ausgemerzt (die CPU verrechnet sich z.B. nicht mehr andauernd), und manch kleine Designänderung wie etwa die nun direkt anwählbaren Einheiten macht sich positiv bemerkbar. Damit ist D-Day zwar immer noch kein Knüller, aber doch ein Schritt in die richtige Richtung. (mic)

Die Ruhe vor dem Sturm

D-DAY (IMPRESSIONS)



GRAFIK	52%
ANIMATION	54%
MUSIK	52%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	72%
DAUERSPASS	66%

FÜR FORTGESCHRITTENE

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SPIELSTÄNDE
DEUTSCH	NEIN

Es wurde Zeit für etwas völlig Neues

JUDGMENT DAY

Die wichtigste Seite des M

AGA
inside

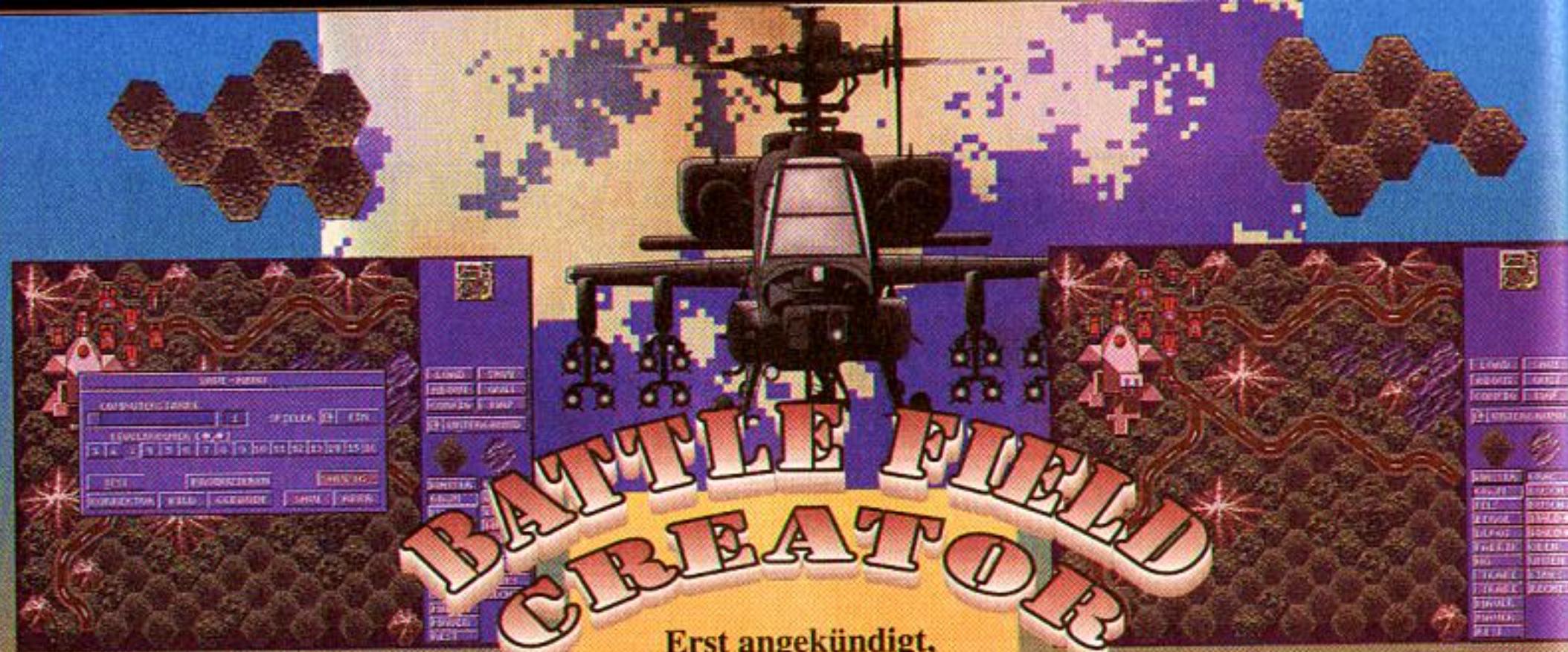
AMIGA 1200

AMIGA CD-32

1869	DV	64,90	7 Gates of Jambala	EV	59,90
Airbucks	EV	64,90	Alfred Chicken	DA	59,90
Alien Breed II	DA	54,90	Alien Breed / Qwak	DA	59,90
Alfred Chicken	DA	49,90	Arabian Nights	DA	47,90
Anstoss	DV	67,90	Battlechess	DA	59,90
Anstoss World Cup E	DV	59,90	Battletoads	DA	59,90
Body Blows	DA	39,90	Beavers	DA	59,90
Body Blows Galactic	DA	54,90	Brutal Sports Football	DA	59,90
Brian the Lion	DA	54,90	Bubba'n' Stix	EV	64,90
Burning Rubber	DA	59,90	Castles II	EV	59,90
Burntime	DV	67,90	Chambers of Shaolin	EV	59,90
Chaos-Engine	DA	47,90	Chaos-Engine	DA	59,90
Christoph Kolumbus	DV	74,90	Dangerous Streets	DA	59,90
Civilization	DV	69,90	Deep Core	DA	47,90
D-Generation	DA	35,90	Der Clou	DV	69,90
Dangerous Streets	DA	54,90	Dennis	DA	54,90
Darkmere (E)	DA	68,90	Disposable Hero	DA	64,90
Dennis	DA	49,90	Donk	DA	59,90
Der Clou	DV	69,90	Elite II-Frontier	DV	64,90
Diggers	DA	69,90	Fire and Ice	DA	59,90
Donk	DA	49,90	Fireforce	EV	59,90
Dynatech	DV	54,90	Fly Harder	DA	49,90
Fatman	DA	54,90	Fury at the Furies	DA	59,90
Gunship 2000	DA	69,90	Global Effect	DA	69,90
Heimdal 2	DA	69,90	Gunship 2000	DA	64,90
Impossible Mission	DA	69,90	Heimdal 2	DV	69,90
Int. Golf Champ.	DA	54,90	Humans 1+2	DA	69,90
Ishar	DA	59,90	Impossible Mission 2025	DA	64,90
Ishar II	DV	54,90	Int.Karate +	EV	49,90
James Pond 3	DA	69,90	James Pond 3	DA	69,90
Jurassic Park	DA	59,90	John Barnes Football	EV	49,90
Kick Off 3	DA	49,90	Labyrinth of Time	EV	54,90
Manchester United (E)	DA	59,90	Last Ninja 3	EV	44,90
Morph	DA	59,90	Lemmings	DA	59,90
Naughty Ones	DV	49,90	Liberation	EV	59,90
Nigel Mansell	DA	64,90	Lost Vikings	DA	59,90
Oskar	DA	47,90	Lotus Trilogy	DA	64,90
Overkill	DA	49,90	Mean Arenas	DA	47,90
Out to lunch	DA	49,90	Microcosm	DA	94,90
Penthouse Hot Num.	DV	59,90	Microcosm-Limited Ed.	DA	104,9
Pinball Fantasies	DA	54,90	Morph	DA	47,90
Robocod	DA	29,90	Myth	EV	44,90
Ryder Cup	EV	64,90	Naughty Ones	DA	59,90
Seek & Destroy	DA	49,90	Nick Faldo Golf	DA	69,90
Second Samurai	DA	64,90	Nigel Mansell	DA	64,90
Sim Life	DV	79,90	Overkill / Lunar C	DA	54,90
Simon the Sorcerer	DV	79,90	Pinball Fantasies	DA	59,90
Skidmarks	DA	54,90	Pirates Gold	DV	59,90
Sleepwalker	DA	59,90	Premiere	EV	39,90
Soccer Kid	DA	59,90	Prey	DV	64,90
Star Trek	DV	69,90	Project-X / F-17 Challenge	DA	59,90
Strategem	EV	64,90	Robocod	DA	59,90
Total Carnage	DA	59,90	Ryder Cup	DA	64,90
Tornado	DA	69,90	Sabre Team	DA	64,90
Transarctica	DA	64,90	Seek & Destroy	DA	47,90
Trolls	DA	29,90	Sensible Soccer	DA	47,90
Wembley Int. Soccer	DA	54,90	Sim City	EV	64,90
Whales Voyage	DV	59,90	Sleepwalker	DA	54,90
When two worlds war	DA	55,90	Striker	DA	64,90
Zool	DA	47,90	Super Methane Brothers	DA	59,90
Zool 2	DA	49,90	Super Putty	EV	49,90
			Surf Ninjas	DA	49,90
			Total Carnage	DA	59,90
			Trivial Pursuit	EV	64,90
			Trolls	DA	54,90
			Ultimate Body Blows	DA	59,90
			Wembley Int. Soccer	DA	64,90
			Whales Voyage	DV	54,90
			Zool	DA	54,90
			Zool 2	DA	64,90

zwei Feldherren ihre Panzer, Infanteristen etc. rundenweise und icongesteuert über die Europakarte. Dabei müssen sie vor allem strategisch wichtige Geländepunkte erobern bzw. halten und unterdessen ihre Nachschublinien und die verbleibenden Aktionspunkte im Auge behalten. Ganz ohne Kämpfe geht die historische Großtat natürlich nicht ab; dann wird auf einen Extrascreen umgeschaltet, wo man wahlweise ganze Abteilungen oder jeden Landser einzeln im Point & Click-Verfahren kommandiert. Alternativ dazu kann man aber auch den Rechner das Ergebnis auswürfeln lassen. Und kennt man die drei Szenarien und die komplette

JUDGMENT DAY		Die wichtigste Seite des Monats	
TEL.: 07731/12248 FAX.: 07731		/69921 /69755	
JUDGMENT DAY Hauptstr. 2 78224 SINGEN		Bestellan- nahme von 9⁰⁰–18⁰⁰ Inh. M. Röcker PREISANDERUNG VORERHALTEN Sicherheitsver- packung +2,- Es gelten unsere allg. Geschäftsbe- dingungen.	
Preis		Preis	
DA 65,90	Global Gladiators	DA 47,90	3D Pool
DA 83,90	Goal	DA 54,90	Alien Attack Sub
DA 65,90	Gobilians	DA 59,90	Addams Family
DA 59,90	Gobilians 2	DA 65,90	Air Support
DA 48,90	Gobilians 3	DA 65,90	Alien Breed – Special Edition
DA 47,90	Gunship 2000	DA 65,90	Another World
DA 47,90	Hannibal	DA 65,90	Aquatic Camper
DA 77,90	Hired Guns	DA 58,90	Assassin B – Mix
DA 65,90	History Line 1914–1918	DA 65,90	A – Iran
DA 47,90	Humans	DA 59,90	Batman – The Movie
DA 56,90	IMPOSSIBLE MISSION	DA 68,90	Battlechess II
DA 47,90	Indiana Jones IV/Adv.	DA 49,90	Battlehawk 1942
DA 73,90	Innocent until caught	DA 65,90	Battle Squadron
DA 39,90	Ishar II	DA 53,90	Big Nose the Caveman
DA 54,90	Jonathan	DA 73,90	Birds of Prey
DA 64,90	Jurassic Park	EV 48,90	Black Crypt
DA 65,90	Jurassic Park	DA 53,90	Blues Brothers
DA 49,90	K 2407	DA 58,90	Buddy Brown
DA 71,90	Last Action Hero	DA 44,90	Bubble Bobble
DA 47,90	Legend of Kyrandia	DA 78,90	Budokan
DA 65,90	Legacy of Soreail	DA 47,90	California Games II
DA 44,90	Lemmings II	DA 58,90	Combat Air Patrol
DA 58,90	Lords of Power	DA 71,90	Crazy Cars 3
DA 54,90	Lost Vikings	DA 65,90	Creatures
DA 53,90	Lothar Matthiäus	DA 58,90	Cruise for a Corpse
DA 47,90	Lotus Trilogie	DA 47,90	Crystal Kingdom Dozy
DA 47,90	MANCHESTER UNITED PREM L	DA 54,90	Cycles
DA 49,90	Micro Machines	DA 47,90	Eye of the Beholder
DA 49,90	Monkey Island II	DA 78,90	Eye of the Beholder II
DA 65,90	Monopoly	DA 44,90	Flight Eagle II
DA 65,90	Mortal Kombat	DA 53,90	–13 Strike Eagle II
DA 68,90	Mr. Nutz	DA 47,90	–16 Combat Pilot
DA 53,90	Naughty Ones	DA 74,90	–17 Challenge
DA 47,90	Nick Faldo Golf	DA 74,90	–19 Stealth Fighter
DA 74,90	Oskar	DA 44,90	–29 Retailator
DA 44,90	Perihellion	DA 54,90	–Hunter Bomber
DA 53,90	Pent-Hot Numbers Deluxe	DA 53,90	–Future Wars
DA 47,90	Pinball Compilation	DA 58,90	Graham Taylor Soccer
DA 53,90	Pizza Connection	DA 47,90	Grand Prix Circuit
DA 71,90	Prime Mover	DA 53,90	Great Counts II
DA 44,90	Puggsy	DA 54,90	Gunboat
DA 54,90	Red Zone	DA 53,90	–Running
DA 58,90	Reach for the Skies	DA 47,90	–Football
DA 63,90	Risky Woods	DA 53,90	Heroes Quest
DA 74,90	Road Rash	DA 65,90	Hill Street Blues
DA 84,90	Second Samurai	DA 58,90	Honda RVE
DA 65,90	SIERRA SOCCER	DA 53,90	Hook
DA 64,90	Slim City Deluxe	DA 47,90	Hottest Numbers – Penthouse
DA 68,90	Slim Life	DA 77,90	Hoyles Book of Games
DA 77,90	Simon the Sorcerer	DA 67,90	Hoyles Book of Games II
DA 47,90	Skidmarks	DA 47,90	Hudson Hawk
DA 57,90	Soccer Kid	DA 58,90	Indiana Jones 3/Adv.
DA 47,90	Software Manager	DA 66,90	Indianapolis 500
DA 44,90	Space Hulk	DA 65,90	Jack Nicklaus Golf
DA 53,90	Space Legends	DA 65,90	Jaguar XJ220
DA 53,90	Spaceword Hol	DA 68,90	James Pond
DA 58,90	Syndicate	DA 58,90	John Madden Football
DA 71,90	Team 17-Collection	DA 59,90	Kings Quest
DA 53,90	Terminator II/Arcade	DA 59,90	King's Quest 2
DA 49,90	Tornado	DA 65,90	Knights of the Sky
DA 64,90	Traps 'n Treasures	DA 58,90	Last Ninja 2
DA 67,90	Turrican 3	EV 47,90	Last Ninja 3
DA 58,90	Turrican 3	DA 54,90	Leisure Suit Larry
DA 48,90	Uridium 2	DA 47,90	Leisure Suit Larry 2
DA 48,90	Walker	DA 58,90	Lethal Weapon
DA 47,90	War in the Gulf	DA 67,90	Link
DA 58,90	Witz 'n Litz	DA 58,90	Lonheir
DA 77,90	Whales' Voyage	DA 65,90	Lombard RAC Rally
DA 53,90	Wonderdog	DA 47,90	Loom
EV 53,90	World Cup Soccer	DA 64,90	Lotus II
DA 53,90	Zool II	DA 47,90	M1 – Tank Platoon
Bestellan- nahme von 9⁰⁰–18⁰⁰ Inh. M. Röcker PREISANDERUNG VORERHALTEN Sicherheitsver- packung +2,- Es gelten unsere allg. Geschäftsbe- dingungen.			
Terminator 1 auf L. d. 99,-			
Preishits Amiga		solange Vorrat reicht	
Photo CD-Software			
Photolite fürs CD-32 109,-			
Playboy, Film-Legenden, Marilyn Monroe, Oldtimer, House of Windsor, AM Aslett, Schönsten Hotel der Welt, Traumziele der Welt, Traumland Amerika, Eiler-Mode 92/93			
je 34,90			
Amiga CD und CD-32		New Generation	
CD-Exchange		Amiga-CD32	
Goldfish		Pack mit 5 Sp.	
Sexual Fantasies ab 18.J		(Wing Commander, Oskar, Diggers, Dangerous Streets)	
Video Creator		549,-	
Demo Collection		+Lemmings	
Demo Collection 2		Zubehör	
Fractal Universe		Joypad CD-32 59,90	
Games & Goodies		MPEG-Modul 459,90	
Nasa-25th Year		MPEG Filme	
Now what I call Games		Wayne's World EV 49,90	
Now what I call Games 2		Black Rain EV 49,90	
Deutsche MPEG-Filme		Cartoon Carnival EV 59,90	
Eine verhängnisvolle		Deutsche MPEG-Filme	
Affäre		Nackte Kanone 2 1/2 DV 49,90	
Ghost		Star Trek 6 DV 49,90	
Top Gun		Top Gun DV 49,90	
Nackte Kanone 2 1/2		Nackte Kanone 2 1/2 DV 49,90	
Patriot Games		Patriot Games DV 49,90	
MPEG Musikvideos		The Cure-Show 49,90	
T.Cream o. Eric Clapton 49,90		T.Cream o. Eric Clapton 49,90	
Andrew Lloyd Webber 49,90		Andrew Lloyd Webber 49,90	
Bon Jovi 49,90		Bon Jovi 49,90	
Bryan Adams 49,90		Bryan Adams 49,90	
Tina Turner '88 49,90		Tina Turner '88 49,90	



Beim Stratego-Imker: Wabe um Wabe...

Ein kurzer Blick zurück: Vor gut drei Jahren brachen die Mülheimer Blau-beißer mit ihren Kampfinseln sämtliche Verkaufsrekorde – sehr zur Überraschung all jener, die solche Wabenschiebereien für eine typische Freizeitbeschäftigung pensionierter Generäle halten. Nach den nicht minder erfolgreichen Datadisks und dem „Historyline“-Ableger war erst mal Schluß am Amiga: die deutlich verbesserte Fortsetzung „Battle Isle 2“ bleibt bis Ende des Jahres den PC-Generälen vorbehalten. Um so willkommener ist da natürlich dieses mächtige Tool, das es jedem ermöglicht, entweder die bestehenden Schlachtfelder zu verändern oder gleich ganz eigene zu entwerfen.

Die praktische Vorgehensweise entpuppt sich dabei als unerwartet einfach: Sobald die gewünschte Größe des kompletten Schlachtfelds feststeht, fixiert man mit seinem Nagetier die Umrisse des Geländes und füllt diese dann mit Wiese, Gebirge, Straße etc. auf – dabei stehen sämtliche aus „Battle Isle“ bekannten Landschaften zur Verfügung. Anschließend werden flugs die beiden Hauptquartiere platziert, dann folgt das eine oder andere Depot oder auch eine Fabrik, wobei alle Gebäudetypen individuell mit Fahrzeugen bestückt werden können. Nun darf man (in den Spielregel-Grenzen des Hauptprogramms) die Reparatur- bzw. Energiepunkte verteilen und seine Kampfeinheiten auf die Insel schicken. Sobald der Baumeister mit seinem Werk zufrieden ist, schließt ein letzter CPU-Check das Unternehmen ab; es werden eventuelle Regelverletzungen (wie auf einem Berg plazierte U-Boote) angezeigt, und die Spielstärke des Computergegners kann festgelegt werden. Gespeichert wird die Kreation dann im

**Erst angekündigt,
dann fast wieder vergessen
und jetzt plötzlich doch
noch erschienen: Software
Societys genialer Editor zu
Blue Bytes genialem Strate-
giklassiker „Battle Isle“ –
für noch mehr geniale
Schlachten!**



Außen pfui, innen hui!

Map-Verzeichnis von „Battle Isle“, schon steht der Privatschlacht nichts mehr im Wege...

Daß man es hier letztendlich mit einem Anwendungsprogramm zu tun hat, lassen schon Optik (Menüs) und Sound (fehlt gänzlich) erkennen, dafür gibt's an der Handhabung überhaupt nichts zu meckern: Eine tadellos funktionierende Steuerung, die übersichtlich aufgebauten Menüs und vor allem die vielen netten Extras wie etwa die freie Mausbutton-



Jeder Klick ein Panzer

belegung sorgen für Freude beim Edieren. Dazu kommen etliche sinnvolle Features, z.B. eine Auto-Fill-Funktion, die Multitaskingfähigkeit und das rechnerunterstützte Verbinden von Straßen- teilen oder Hindernissen. Der einzige Wermutstropfen ist der ziemlich happe Preis, zumal das Original selbst mittlerweile ja recht günstig erhältlich ist. Aber den wahren Fan dürfte das kaum abschrecken, oder?

Last but not least wird aber wohl auch der Spar-Strategie bald vom Battle Field Creator profitieren können, denn in nächster Zeit ist mit einer wahren Schwemme von neuen „Battle Isle“-Szenarien zu rechnen, die mit diesem tollen Tool erstellt und dann im PD-Pool ausgesetzt wurden! (mic)

BATTLE FIELD CREATOR

(SOFTWARE SOCIETY)

INSEL-EDITOR

80%
„PRAKTISCH“



GRAFIK	21%
ANIMATION	— %
MUSIK	— %
SOUND-FX	— %
HANDBABUNG	80%
DAUERSPASS	82%

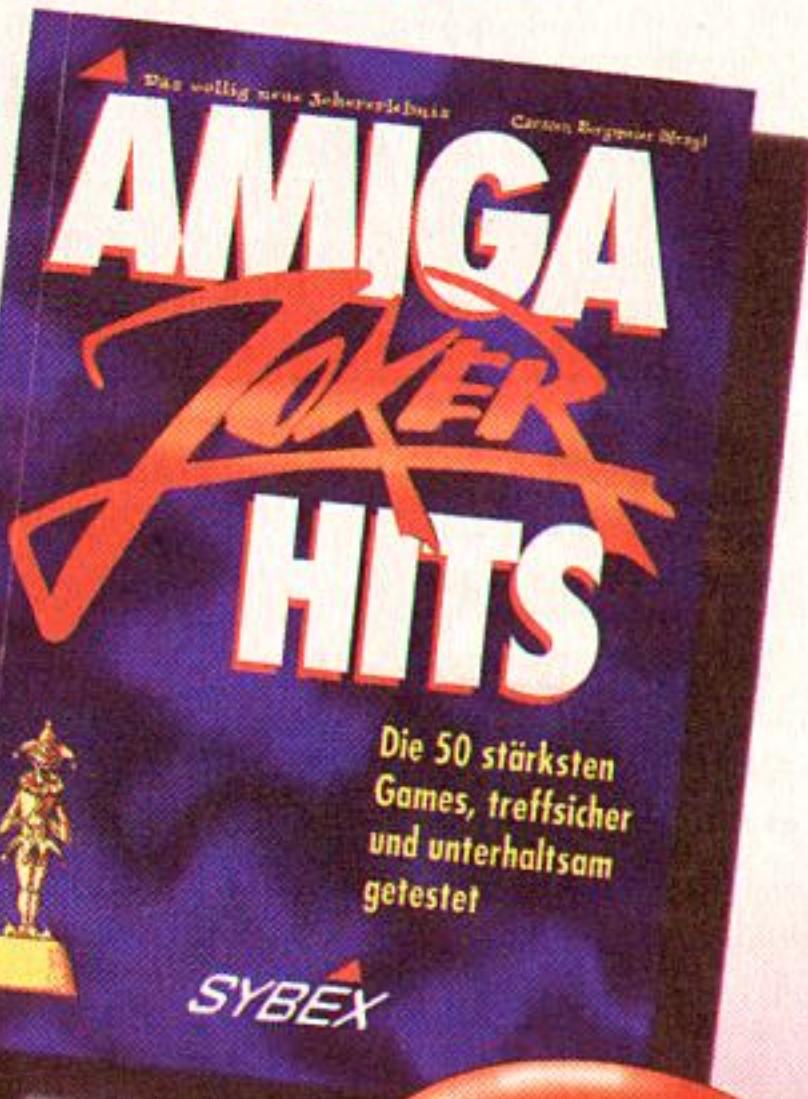
FÜR FORTGESCHRITTENE
PREIS **DM 79,-**

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	SZENARIEN
DEUTSCH	KOMPLETT

HOL DIR DEN JOKER NEU INS REGAL!



ALS EXKLUSIVE SAMMLER-EDITION
MIT EINEM HANDSIGNIERTEN
VORWORT VON MICHAEL



39,80 DM
pro Buch

SONDERSERVICE FÜR JOKER-LESER:

Wer es auf seiner Bestellung vermerkt, erhält die durchgehend farbig gedruckte, inhaltlich aktualisierte und mit vielen Fotos ausgeschmückte Sammlung der größten Joker-Highlights mit einer persönlichen Widmung von seinem Lieblings-Redakteur!

Bestelladresse:

Joker Verlag · „JOKER SHOP“ · Bretonischer Ring 2 · 85630 Grasbrunn

(Nachnahmesendung ist nur im Inland möglich, bei Vorkasse (Geld oder Scheck liegt bei) bitte 5,- DM Postgebühren im Inland bzw. 10,- DM für Auslandsbestellungen dazuschlagen.)

Sommer-Doppelausgabe hin oder her, was wir bislang von diesem Sommer mitgekriegt haben, waren in erster Linie die berühmten Sommergegitter. Aber was gibt es Schöneres, als sich bei Blitz, Donner und Regen mit dem neuen Joker in der Hand vor dem offenen Kamin zu räkeln?

Leider benötigt man dazu nicht nur einen neuen Joker (davon haben wir so viele, daß wir sie verkaufen), sondern auch einen offenen Kamin – unsereins muß aber froh sein, daß Michael sich nach erheblichem Druck seitens der Gewerkschaften endlich bereit erklärt hat, den Verlag zu überdachen! Was das mit den aktuellen Charts zu tun hat? Nix, aber wir dachten, es interessiert Euch trotzdem...

Falsch gedacht? Auch recht, dann erzählen wir Euch halt, daß sich Blue Bytes „Siedler“ derweil wohl dauerhaft auf dem Siegertreppchen angesiedelt haben, während die 2000er aus Eutin mit ihrer „Pizza Connection“ langsam nachziehen. Auch der zauberhafte „Simon“ steht zumindest auf Normal-Amigas noch am Beginn seiner Karriere, die ihm

jetzt, da er Deutsch gelernt hat, vielleicht etwas leichter fallen wird. Abenteuerlich geht es auch an der Spitze der Verkaufscharts zu, mal sehen, wer sich letzten Endes für die Top Twenty qualifizieren kann. Für unsere Special-Charts haben sich diesmal jedenfalls tolle Taktik-Spiele jüngeren Datums qualifiziert, und unter den Personal Favorites gibt Ninja-Moni ihre privaten Vorlieben bekannt (gar nicht gewußt, daß in „Ambermoon“ auch Shurikens vorkommen...). Falls Ihr nun eine private Vorliebe für kostenlose Spaltensoft habt, empfehlen wir Euch die Teilnahme an unserer Verlosung, wo es

1 x Sierra Soccer
1 x Aufschwung Ost
1 x Die Siedler

zu gewinnen gibt. Ja, wirklich: Unter allen Einsendern, die uns auf einem Postkärtchen mitteilen, welche Programme derzeit zu ihren Lieblingen gehören, verlosen wir die obengenannten Byte-Kunstwerke, so daß Ihr Euch die Kunst, äh, Gunst der Stunde nicht entgehen lassen solltet. Aus Euren Stimmzetteln errechnen wir dann die aktuellen Charts für das nächste Heft – und deshalb wäre es fein, wenn Ihr 1200er-Versionen als solche kennzeichnen würdet.

Kennzeichnen solltet Ihr auch die rechte obere Ecke Eures Schreibens (mit einer passenden Briefmarke nämlich), und wer seinen Absender geheimhalten will, darf das zwar gerne tun, wird dann aber schon seeehr viel Glück brauchen, um je einen Preis zu erhalten. Außerdem

gehen wir ja mit gutem Beispiel voran und verraten ein paar Zeilen weiter unten unseren Absender. Aus Eurer Sicht wäre das natürlich eine Adresse, was aber nicht heißen soll, daß Ihr uns nicht auch ein tolles Game zuschicken dürft. In dem Fall würden wir Euch sogar nachträglich eine Karte mit unserer Adresse schicken, die dann die Funktion eines Absenders hätte, und... FUMP!!!

Macht Euch kainä Sorgen, Leute. Hap ihn bißchen angeschleifat, das tut er von Zeid zu Zeid brauchen. Morgen issa wida in Ohrnunk.

Eua Brork

Joker Verlag
„Up & Down“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

UP & DOWN

DER STRATEGISCHE MEILENSTEIN



1. LEMMINGS 2	91%
2. LEMMINGS (CD ³²)	88%
3. DER CLOU! (A1200)	86%
4. HISTORYLINE	86%
5. CANNONFODDER	85%
6. DER CLOU!	85%
7. HUMAN RACE	85%
8. DUNE 2	80%
9. SYNDICATE	79%
10. AUFSCHWUNG OST	79%

DIE GROSSEN 10



1. (1) BUNDESL. MAN. PROF. 34	
2. (2) INDIANA JONES IV	23
3. (5) ANSTOSS	23
4. (3) EISHOCKEY MAN.	19
5. (6) DIE SIEDLER	19
6. (4) WING COMMANDER	17
7. (7) MONKEY ISLAND II	4
8. (8) GOAL!	3
9. (9) TURRICAN 3	3
10. (10) THE CHAOS ENGINE	2

TOP SELLER DES JAHRES



1. (1) DIE SIEDLER	
2. (3) ANSTOSS	
3. (2) WING COMMANDER	
4. (5) ELITE II	
5. (8) MORTAL KOMBAT	
6. (10) AMBERMOON	
7. (-) PIZZA CONNECTION	
8. (-) TURRICAN 3	
9. (6) SYNDICATE	
10. (-) BURNTIME	

PERSONAL FAVORITES

Ninja-Moni

1. ZOOL 2 (CD³²)
2. MORTAL KOMBAT
3. PIZZA CONNECTION
4. AMBERMOON
5. BENEATH A STEEL SKY



TOP TWENTY



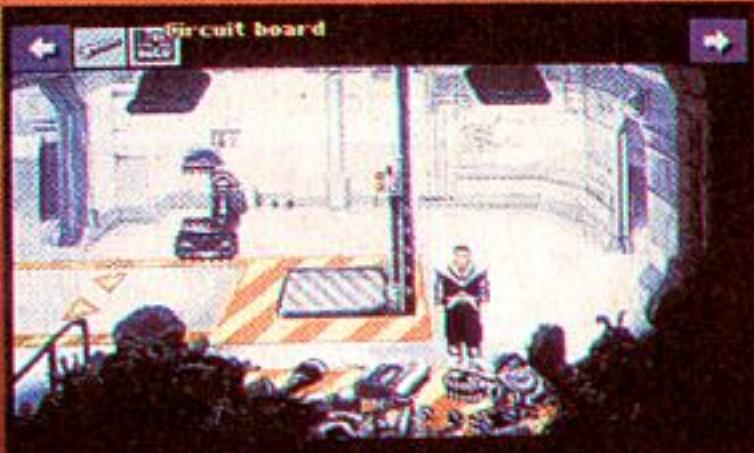
1. (1) DIE SIEDLER
2. (2) ANSTOSS
3. (3) BUNDESLIGA MAN. PROF.
4. (9) CANNONFODDER
5. (7) SYNDICATE
6. (4) EISHOCKEY MANAGER
7. (11) TURRICAN 3
8. (13) GOAL!
9. (8) CIVILIZATION
10. (5) WING COMMANDER
11. (6) INDIANA JONES IV
12. (17) MORTAL KOMBAT
13. (18) AMBERMOON
14. (–) PIZZA CONNECTION
15. (–) MR. NUTZ
16. (12) DUNE 2
17. (10) ELITE II
18. (15) BURNTIME
19. (–) SIMON THE SORCERER
20. (14) HISTORYLINE

TOP TEN: A1200



1. (2) SIMON THE SORCERER
2. (1) ANSTOSS
3. (6) STAR TREK
4. (–) CIVILIZATION
5. (3) BODY BLOWS GALACTIC
6. (4) ALIEN BREED 2
7. (5) BURNTIME
8. (7) PINBALL FANTASIES
9. (8) 1869
10. (9) THE CHAOS ENGINE

TOP SELLER



1. (5) BENEATH A STEEL SKY
2. (–) DER CLOU!
3. (3) PIZZA CONNECTION
4. (1) DIE SIEDLER
5. (–) HEIMDALL II
6. (4) ANSTOSS
7. (–) MR. NUTZ
8. (–) BRIAN THE LION
9. (7) APOCALYPSE
10. (–) DEATH OR GLORY

1200 Sonnentage

DIE MICROPROSE SUMMER-COMPETITION

Wenn so richtig Sommer ist, denkt alles bloß noch ans Baden, Eisessen und andere Formen der Arbeitsvermeidung – doch die an Hitzewellen gewöhnten Amerikaner haben sich trotzdem mächtig für Euch ins Zeug gelegt!

Und damit ist nicht nur dieses heiße Preisauschreiben gemeint; denkt nur mal an all die neuen Games der Byte-Schmieden in Diensten von MicroProse: die erfrischenden CD-Versionen des Renommier-Helis „Gunship 2000“ und des in verjüngter Form wiederauferstandenen Klassikers „Impossible Mission“ etwa oder das frisch für den Amiga konvertierte „Starlord“. Für den Inhalt dieser Spiele ist unsere hausinterne Testabteilung zuständig, an dieser Stelle wollen wir die Teile dagegen ohne viel Federlesens verlosen...

Doch halt, auf ein paar kleine Kleinigkeiten sollte man vorher vielleicht noch hinweisen:

Zum einen habt Ihr nicht nur die freie Wahl, welches der erwähnten Games Ihr im Fall des Falles gerne bekommen würdet, Ihr dürft Euch sogar dazu äußern, ob es die Normalversion oder eine für den 1200er bzw. das CD³² sein soll (das brandneue „Starlord“ gibt's vorläufig allerdings nur in der Standard-Fassung). Und wenn wir schon bei der Hardware sind – einen schnuckeligen kleinen A1200 hätten wir zufälligerweise auch noch zu verlosen; dazu ein paar geheimnisvolle Überraschungspakete. Nach so vielen schönen Überraschungen folgt nun überraschenderweise unsere total überraschende

PREISFRAGE: WIE VIELE HUBSCHRAUBER STEHEN BEI „GUNSHIP 2000“ ZUR WAHL?

Solltet Ihr die Antwort wissen (was uns nicht überraschen würde...), so schreibt Ihr sie zusammen mit Eurem Wunschtitel und der Hardware-Angabe auf eine Postkarte und schickt diese bis zum 9.9.1994 (Einsendeschluß) an uns ab. Von der Teilnahme ausgeschlossen sind lediglich die Mitarbeiter von MicroProse, die des Joker Verlags, Bill Clinton und der Rechtsweg. Sollten jetzt noch ein paar Leute übriggeblieben sein, wünschen wir denen natürlich viel Glück!

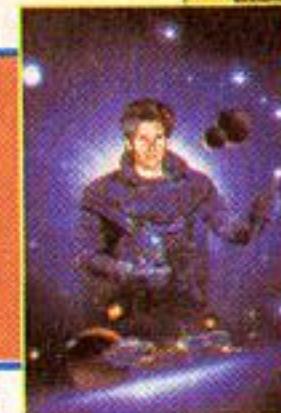
Joker Verlag
„MicroProse Summer
Competition“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

1. PREIS:
EIN AMIGA 1200

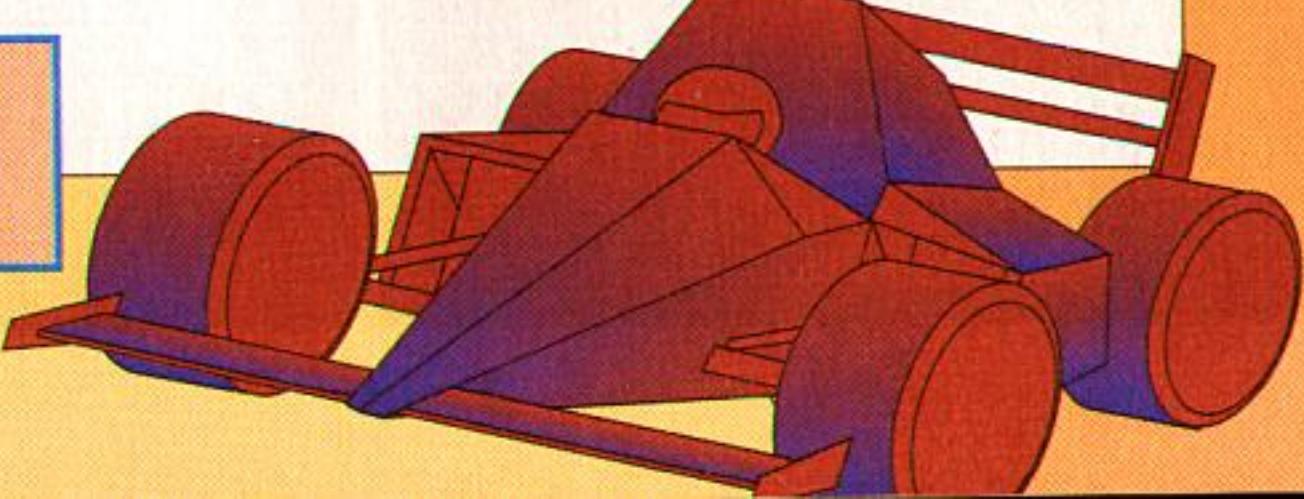


2. - 4. PREIS:

JE EIN SPIEL NACH WAHL
„Impossible Mission
2025“, „Gunship 2000“
oder „Starlord“



5. - 10. PREIS:
JE EIN MICROPROSE
ÜBERRASCHUNGSPAKET



Die große Consumermesse

Köln, Halle 10 & 11, 4. bis 6.11.94



Jetzt noch größer!
✓ mehr Hallen
✓ mehr Aussteller
✓ mehr Attraktionen



DARAUF WARTEN ALLE
COMPUTERFANS.
AKTUELLE NEUHEITEN
RUND UMF PCS, AMI-
GAS UND SPIELE. UND
ALLES SOFORT ZU
KAUFEN. ZU MESSE-
PREISEN. AUF EINER
ERLEBNISSMESSE MIT
VIEL INFORMATION,
ENTERTAINMENT UND
ATTRAKTIVEN GEWINN-
SPIELEN.

Eintrittspreise/Tag: Jugendliche 15 DM, Erwachsene 20 DM.
Veranstaltungsdauer: 4. bis 6.11.1994 von 9 bis 18 Uhr.
Messegelände Köln Halle 10 & 11. Anreise über Hauptbahnhof Köln oder Deutzer Bahnhof. Weitere Informationen erhalten Sie in der Fachpresse oder den Veranstaltern.



Die Consumer-Messe
Computersysteme, Peri-
pherie & Zubehör



Die größte Amiga-
Messe weltweit



Die ganze Welt der
Computer- und Konso-
lenspiele

Eine Gemeinschaftsveranstaltung von:

ICP GmbH & Co. KG
Wendelsteinstr. 3
85591 Vaterstetten/Mchn.
Fax 08 106 / 342 38
Ein Tochterunternehmen
des Gong-Verlags



Gesellschaft für Veranstaltun-
gen und Marketing mbH
Hattinger Str. 589
44879 Bochum
Fax 02 34 / 478 99



CRACK

Zugegeben, unsere Doppelausgaben haben das Interview mit dem 25jährigen Ex-Cracker Markus Wiederstein über Gebühr gestreckt – aber heute soll Eure Neugier endlich befriedigt werden, denn heute präsentieren wir den Rest dieses interessanten Gesprächs!

?: Markus, das letzte Mal hast du gesagt, du würdest dich prächtig mit Anwalt Freiherr von Gravenreuth, dem Szene-Buhmann schlechthin, verstehen – sollte das etwa ein Scherz sein??

MW: Nein, wir kommen wirklich hervorragend miteinander aus! Ich habe ihn mal bei der WDR-Sendung HIGHSCORE getroffen, außerdem wird er immer zu unseren RADWAR-PARTIES eingeladen. Ja, momentan mache ich mit ihm zusammen sogar ein Buch, das Anekdoten aus der Softwareszene enthält.

?: Dann verrat uns doch gleich noch ein paar deiner schönsten Erinnerungen an die Zeit im Untergrund.

MW: Gut gefallen haben mir immer die Treffen auf der CEBIT und bei der legendären RELINE-PARTY. Ebenfalls recht lustig war unsere schwierige Anreise zu einer Party in Dänemark, wo wir nur die Stadt wußten, aber nicht den genauen Veranstaltungsort – es stellte sich dann heraus, daß die Organisatoren kurzerhand eine komplette Schule für dieses Wochenende angemietet hatten. Bemerkenswert fand ich auch diese gigantomanischen Telefonkonferenzen mit bis zu zehn Teilnehmern aus aller Welt, die manchmal fünf oder sieben Stunden dauerten. So was kostet im Normalfall ja Unsummen, aber die amerikanischen Phonefreaks hatten da schon ihre Tricks, so daß wir tatsächlich keinen Pfennig zahlen mußten.

?: Na, scheinbar hat dir das gesetzlose Piratenleben ja ganz gut gefallen. Trotzdem hast du irgendwann wieder den Weg zurück in die Legalität gefunden?

MW: Ja, ich begann eine Lehre als Bürokaufmann bei DIGITAL MARKETING, die Programme wie den „Demomaker“ im Vertrieb hatten. Leider ging die Firma bankrott, bevor meine

Ausbildung zu Ende war! Außerdem habe ich auch noch Kopierschutzmechanismen für STARBYTE, THALAMUS, SYSTEM 3 und RAINBOW ARTS entwickelt.

?: Kopierschutzmechanismen, wie passend! Demnach hastest du zu dieser Zeit mit deinen Ex-Kollegen nicht mehr viel am Hut?

MW: Das kann man wohl sagen. Ende 1988 war die ganze Szene nämlich richtig verkorkst, es gab plötzlich haufenweise rivalisierende Gruppen, die sich sogar gegenseitig verpfiffen. Da war zum Beispiel DYNAMIC DUO, die pro Monat 10 bis 15 Cracks herausbrachten, und wir bloß sechs oder sieben – mir war das völlig egal, aber andere sahen das total verbissen. Irgendwann tauchten in den Crackervorspannen neben den üblichen Greetings auch „Hatings“ auf, bei manchen Parties kam es zu Prügeleien, und einige Gruppen schleusten ihre Leute bei Softwarefirmen als Testspieler ein, damit die schnell eine Vorabversion aus der Diskettenbox ziehen konnten, wenn der Programmierer mal kurz für kleine Jungs mußte.

?: Ist diese Entwicklung deiner Ansicht nach im Lauf der Zeit wieder besser oder eher noch schlimmer geworden?

MW: Eindeutig schlimmer! Vor allem mit dem Aufkommen der Modems, denn damit kann man die erwähnten Hatings gleich rund um den Globus schicken. Bezeichnenderweise ging auch vor unserer letzten Party eine Message durch die Boards, daß die RADWAR-PARTY nur dazu da sei, damit die Softwarefirmen die anwesenden Cracker packen könnten. Was natürlich ein ausgemachter Quatsch ist!

?: Was fällt dir sonst noch zum Thema „vorher – nachher“ ein?

MW: Wir waren früher schlechter über

die Games informiert als heute, denn damals existierten in Deutschland kaum vernünftige Spieldenkmagazine; vor allem waren sie nicht besonders aktuell. Es konnte ohne weiteres passieren, daß du einen Packen Raubkopien bekommen hast, und da war vielleicht „Bomb Jack“ drin – ein Spiel, von dem du vorher noch nie etwas gehört hattest! Wer auf dem laufenden sein wollte, der mußte in den 80ern also für teures Geld Zeitschriften aus England beziehen; bei dem heutigen Angebot an deutschen Kiosken kann man sich das kaum noch vorstellen.

?: Na, inzwischen gibt's ja längst den Joker – zumindest in der Beziehung hat sich die Situation also eher verbessert...?

MW: Stimmt! Dafür haben die heutigen Cracker aber meistens kaum noch eine Ahnung vom Programmieren, selbst wenn sie bloß einen Vorspann brauchen, lassen sie den lieber jemanden machen. Wir dagegen haben damals viele Cracks selbst repariert, die nicht liefen. Etwa, weil sie mit einem Freezer-Modul gemacht worden waren, was öfter Probleme gab. Um es auf einen knappen Nenner zu bringen: Ich bin heilfroh, daß alles hinter mir zu haben!

Und mir bleibt nur noch, mich bei Markus für das aufschlußreiche Gespräch zu bedanken bzw. Euch bis zur nächsten Ausgabe eine virenfreie Festplatte und viele schöne Sommertage zu wünschen.

Euer

DR. FREAK

I WANT YOU VERSAND 99

Jetzt anrufen und bestellen: (0 24 03) 2 11 88 Ladenöffnungszeiten: Mon - Frei: 9.00 - 18.00 Uhr, Sam: 10.00 - 13.00 Uhr - Bergrather Str. 16 a - 52249 Eschweiler

LADENERÖFFNUNG IN ESCHWEILER: ANFANG AUGUST

AMIGA 500 / 600 / 2000

1869	V 67,99	K 240	A 54,99
A - Train	V 79,99	Kick off 3	V 47,99*
A - Train Construction Kit	V 39,99	Kingmaker	V 67,99
AA Ancient Art of War i.Skies	A 39,99	King's Quest 6	V 59,99*
Airbus A 320 Europa	V 67,99	Krusty's Fun House (Simp.)	A 47,99
Alfred Chicken	A 47,99	Kult of Speed	A i. Vorb.*
Alien 3	A 47,99	Last Action Hero	A 35,99
Alien Breed 2	A 47,99	Lemmings 2 - The Tribes	A 59,99
Alien Breed Special Edition	A 24,99	Xmas Lemmings	A 35,99
Ambermoon	V 79,99	Liberation - Captive 2	A 54,99
Anstoss	V 67,99	Links	A 32,99
Anstoss World Cup Edition	V 54,99	Lionheart	A 35,99
Apocalypse	A 47,99	Lollipop	A 59,99*
Arcade Pool	A 24,99	Lothar Matthäus Fußball	V 59,99
Assassin Special Edition	A 26,99	Lotus Compilation (1, 2 und 3)	A 54,99
Aufschwung Ost	V 54,99	Mad News	V 57,99*
B.C. Kid	A 47,99	Mad TV	V 35,99
Ballistic Diplomacy	V 35,99	Manchester United P.L.Champ.	V 59,99
Bart versus the World	A 47,99	Micro Machines	A 47,99
Battle Isle 2	V 79,99*	Missiles over Xerion	A 47,99
Battletoads	A 54,99	Monkey Island 1 (ANGEBOT)	V 35,99
Big Sea	A 59,99	Monkey Island 2 (ANGEBOT)	V 47,99
Bob's Bad Day	A 54,99	Monopoly	V 47,99
Body Blows Galactic	A 47,99	Morph	A 47,99
Brian the Lion	A 47,99	Mr. Nutz hoppin' mad	V 47,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0	V 67,99	Naughty Ones	A 47,99
Bundesliga Manager 3 Hattrick	V 87,99*	Oscar	A 47,99
Burntime	V 67,99	Overlord	A 59,99*
Campaign 2	A 67,99	Oxyd Magnum	A 47,99
Cannon Fodder	A 54,99	Penthouse Hot Num. DeLuxe	V 54,99
Cardiaxx	A 26,99	Perihelion	A 47,99
Caribbean Disaster	V 57,99*	Pinball Special Edition	A 59,99
Chaos Engine	A 47,99	Pizza Connection	V 79,99
Chartbreaker	V 59,99*	Populous 2 Plus	A 67,99
Christoph Kolumbus	V 74,99	Prime Mover	A 54,99
Chuck Rock - Son of Chuck	A 47,99	Pugsy	A 59,99
Civilization	D 77,99	Quater Pole	V 59,99*
Cliffhanger	A 35,99	Qwak	A 26,99
Combat Air Patrol (C.A.P.)	A 59,99	Rings of the Medusa Gold	V 67,99
Cool Spot	A 54,99	Reunion	V i. Vorb.*
Cool World	A 67,99	Robinson's Requiem	V 59,99*
Cosmic Spacehead	V 47,99	Rüsselsheim (Detroit)	V 59,99*
Crash Dummies	A 35,99	S. U. B.	V 54,99*
Crazy (Brutal Sports) Football	A 54,99	Second Samurai	A 59,99
Cyberpunk	A 54,99	Seek & Destroy	A 35,99
D - Day	E 59,99	Sierra Soccer "World Challenge"	V 47,99
Darkmere	V 59,99	Sim City & Populous	A 67,99
Das schwarze Auge (1 MB)	V 74,99	Sim City Deluxe	A 79,99
Delivery Agent	V 35,99	Sim Earth	A 35,99
Der Clou	V 67,99	Sim Life	V 79,99
Der Patrizier	V 67,99	Simon the Sorcerer	V 67,99
Der Schatz im Silbersee	V 79,99*	Skidmarks	A 47,99
Die Siedler	V 79,99	Soccer Kid	A 59,99
Disposable Hero	A 47,99	Software Manager	V 67,99
Dogfight	A 67,99	Spaceward Hol	A 67,99
Donk	A 47,99	Stardust	A 35,99
Doofus	A 47,99	Street Fighter 2	A 28,99
Dracula	A 35,99	Super Sport Challenge	A 67,99
Dune 2	V 54,99	Syndicate	V 59,99
Dynatech	V 54,99	Terminator 2 - Arcade Game	A 54,99
Eishockey Manager	V 74,99	Theatre of Death	A 59,99
Elfmania	A 47,99	The Lost Vikings	V 67,99
Elite 2 - Frontier	V 54,99	Theme Park	V 84,99
Elysium	V 67,99	Tornado	A 67,99
Eye of the Beholder 2	V 79,99	Traps'n'Treasures	A 59,99
Eye of the Storm	V 67,99	Turrican 3	A 59,99
F-17 Challenge	A 26,99	UFO - Enemy Unknown	V 57,99*
F-117 A Nighthawk	A 67,99	Uridium 2	A 47,99
F-19 St. Fighter (ANGEBOT)	A 32,99	Whale's Voyage	V 59,99
Fantastic Dizzy	V 47,99	Wing Com. 1 (ANGEBOT)	V 39,99
FIFA International Soccer	V 54,99*	Winter Olympics	A 59,99
Flashback	V 59,99	Winter Super Sports	A 24,99
Formular One Grand Prix	A 77,99	Wiz 'n' Liz	A 59,99
Fury of the Furries	A 54,99	World Cup USA '94	V 54,99
Genesia	E 54,99	Zeppelin - Giants of the Sky	V 67,99*
Global Gladiators	A 47,99	Zero	A 59,99*
Globdude	A 54,99	Zool	A 47,99
Goal! (v. Dino „Kick off, Dini“)	A 59,99		
Gunship 2000	A 67,99		
Hannibal	V 57,99		
Hattrick	V 67,99*		
Hired Guns	A 59,99		
History Line 1914 - 1918	V 67,99		
Impossible Mission 2025	A 67,99		
Indiana Jones IV (ANGEBOT)	A 47,99		
Innocent until caught	A 67,99		
Ishar 2	V 54,99		
Jimmy Connors Great Courts 2	A 24,99		
Jurassic Park (Dino Park)	V 54,99		

SPIELESAMMLUNGEN

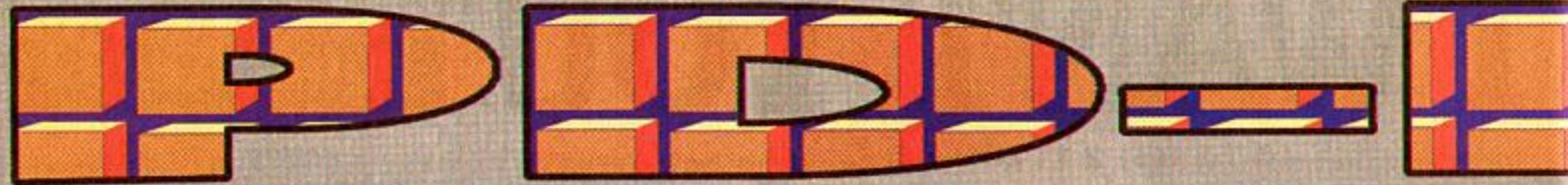
Adventure Collection	A 59,99
Immortal, Soul Crystal, Spirit of Adventure	
Award Winners 2	A 67,99
(Elite, Jimmy White Snooker, Sensible Soccer	
92/93, Zool)	
Combat Classic 2	V 59,99
(F-19 Stealth Fighter, Pacific Islands, Silent Service 2)	
Dreamlands	V 54,99
(Ishar, Storm Master, Transarctica)	

Excellent Games	A 59,99
(Archer Mac, L Pool Billard, James Pond 2,	
Populous 2, Shuttle)	
Fantastic Worlds	A 74,99
(Realms, Populous, Mega Lo Mania,	
Wonderlands, Piraten)	
Kind of Magic 4	V 67,99
(Dynamite, Elysium, USS John Young 2)	
Lords of Power	A 74,99
(Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2,	
The Perfect General	
Mega Collection (Ser Sam.)	A 47,99
(I.a.u. Summer Olympiad, Winter Super Sports)	
Megamix	A 59,99
(Agony, Leander, Ork)	
Mixed Collection	A 59,99
(Crime Time, Lords of Doom, Return of Medusa,	
Rolling Ronny, Sarakon)	
Space Legends	A 67,99
(Elite, Megaraveller, Wing Commander 1)	
Team 17 Collection	A 54,99
(Body Blows, Overdrive, Superfrog)	
The Greatest	V 54,99
(Dune, Jimmy White Snooker, Lure of Temptress)	
World Cup Year '94	A 59,99
(Striker, Sensible Soccer '93, Goal, Championship	
Manager 94)	

Deep Core	A 47,99
Der Cleo	V 67,99
Disposable Hero	A 54,99
Donk	A 54,99
Elite 2 - Frontier	V 54,99
Fire and Ice	A 47,99
Formular One Grand Prix	Ai. Vorb.*
Fury of the Furries	A 54,99
Gunship 2000	A 59,99
Heimdall 2	A 59,99
Impossible Mission 2025	A 59,99*
International Sensible Soccer	V 47,99*
James Pond 3	A 59,99
Jurassic Park (Dino Park)	V 59,99*
Kick Off 3	V i. Vorb.*
Labyrinth of Time	E 54,99
Lemmings 1	A 47,99
Liberation - Captive 2	E 59,99
Lotus Trilogy (1, 2 und 3)	A 54,99
Mean Arenas	A 47,99
Mega Race	Ai. Vorb.*
Microcosm	A 99,99
Morph	A 47,99
Naughty Ones	V 47,99
Nigel Mansell	A 67,99
Pinball Fantasies	A 59,99
Pirates Gold	A 59,99
Premiere	A 34,99
Prey An Alien Encounter	E 67,99
Project X + F17 Challenge	A 47,99
Second Samurai	A 54,99*
Seek & Destroy	A 47,99
Sensible Soccer	A 47,99
Sleepwalker	A 54,99
Summer Olympix	A 49,99
T. F. X.	A 67,99*
The Chaos Engine	A 54,99
The Lost Vikings	E 54,99
Theme Park	V i. Vorb.*
Total Carnage	A 59,99
Trolls	A 54,99
UFO - Enemy Unknown	V 59,99*
Ultimate Body Blows	A 54,99
Whales Voyage	V 54,99
Zool	A 54,99

AMIGA 1200 / 4000

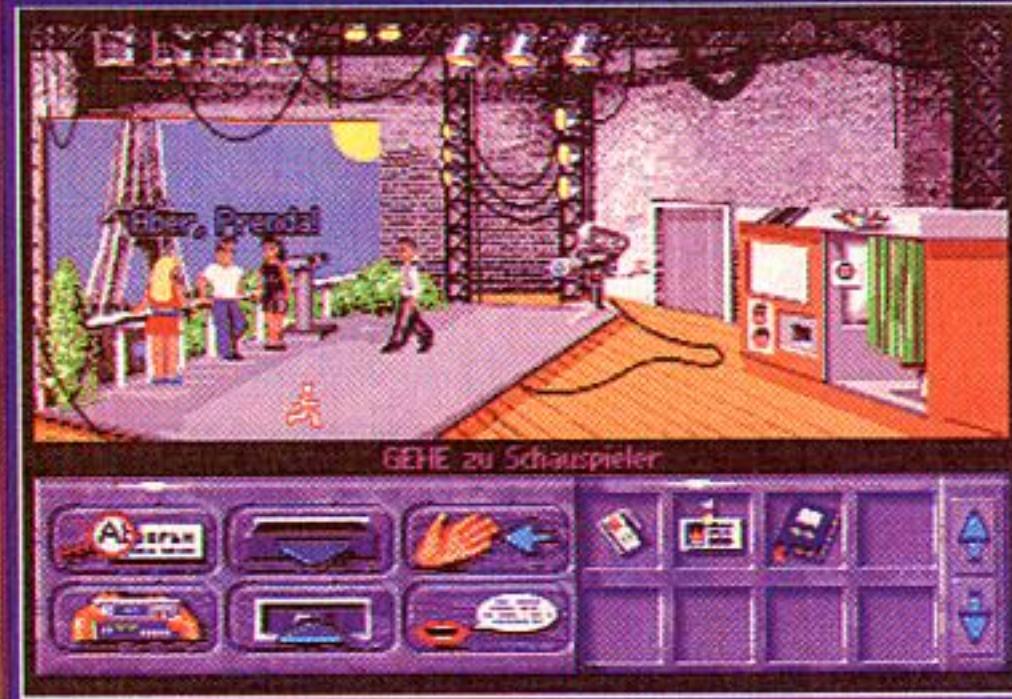
1869	V 67,99
Alien Breed 2	A 54,99
Anstoss	V 67,99
Anstoss World Cup Edition	V 54,99
Body Blows (ANGEBOT)	A 26,99
Body Blows Galactic	A 54,99
Burning Rubber	A 59,99
Burntime	V 67,99
Chaos Engine	A 47,99
Christoph Kolumbus	V 74,99
Civilization	V 67,99
D-Generation	A 35,99
Der Clou	V 67,99
Der Schatz im Silbersee	V 79,99*
Dynatech	V 54,99
Eltmania	A 47,99*
Elysium	V 67,99*
Gunship 2000	A 67,99*
Hanse - Die Expedition	V 39,99
Hattrick	V 67,99*
Heimdall 2	



Sieht nicht nur gut aus: Bounce 'n' Blast



Flotter Actionrolli: Black Dawn



Das zweite Salami-Adventure: Action in Hollywood

Da sage noch mal jemand, unsere Doppelausgaben hätten keine Vorteile: In den letzten beiden Monaten hat sich ein solcher Stapel an Preiswert-Soft angesammelt, daß wir Euch in einem Rundumschlag quer durch bekannte PD-Serien lauter Highlights vorstellen können!

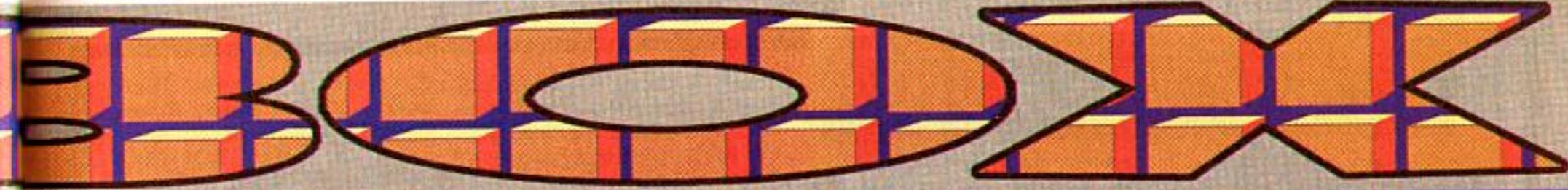
So enthält die Disk mit der Bezeichnung **Spiele 19/6** aus der Nordlicht-Serie den tollen Hüpfen **Bounce'n'Blast**, dessen technische Umsetzung sich vor keinem Vollpreis-Hopser zu verstecken braucht: Bunte Bonbonlandschaften scrollen sauber in alle Richtungen, die Soundkulisse überzeugt durch hübsche Titelklänge sowie passende Spiel-FX, und das Gameplay bietet abwechslungsreiche Gegnerformationen samt großen Oberfieslingen. Vor solchen Begegnungen läßt sich die schwachbrüstige Start-Wumme zur mehrläufigen Pumpgun hochrüsten, andere Sammel-icons stehen für Begleitsatelliten oder frische Lebensenergie. Und auf derselben Disk tummelt sich zudem ein Geheimtip für Jeff Minter-Fans, nämlich die Amigaversion der alten, aber erfrischend kuriosen Psycho-Knallerei „Metagalactic Llamas“.

Mit der **Spiele 21/2** kommen Rollenspieler auf ihre Kosten, zumindest, sofern sie actionlastigen Echtzeitkämpfen nicht abgeneigt sind – die nämlich gibt es in den 3D-Dungeons von **Black Dawn** zuhau! Eine Begleitstory hat man sich gespart, statt dessen werden vor jedem Level Aufträge erteilt: Mal soll man sich den Weg durch feindliche Alienhorden prügeln, dann einen Aufzug finden. So oder so harren kleine Rätsel ihrer Lösung und allerlei Sammelitems der Entdeckung; gefundenes Geld wird im Shop gegen frische Lebensenergie, neue Munition oder bessere Waffen eingetauscht. Das feine Handling (inkl. Automapping)

und die hübsche Optik machen das Game zu einem echten Hingucker, bei dem man gerne über die magere Akustik hinweg hört und sich auch mit Levelcodes statt echter Savestände anfreunden kann.

Abenteurern ohne Actionfaible sei die Nordlicht-Scheibe **Spiele 24/10** ans Herz gelegt, wo man nach „Snack Zone“ nun bereits zum zweiten Mal das Schicksal einer bekannten Minisalami spielerisch mitbestimmen darf. Diesmal drohen die Dreharbeiten zu einem Werbespot für die teigummantelte Mitnehm-Wurst Bifi Roll ins Wasser zu fallen, sofern das abhanden gekommene Drehbuch nicht rechtzeitig wiederbeschafft werden kann. Also streunt man durch Fersehstudios, hält Schwätzchen und knackt allerlei Rätselnüsse, die in eine überragende Präsentation eingebettet sind: Bereits am A500 ist das Spieltempo flott, dabei hatte selbst Sierra zu den besten Zeiten kaum je so abwechslungsreiche und bunte 3D-Landschaften vorzuweisen. Auch die komfortable Maus-/Iconsteuerung überzeugt, allein die Musik klingt arg belanglos. Aber auch ganz ohne Ton wäre **Action in Hollywood** ein echter Hammer!

Ebenfalls aus dem hohen Norden kommt die Bestellung **1200 Nr. 141/2**, wobei die Ziffer 1200 meint, was sie sagt: Der **Tube Warrior** prügelt sich ausschließlich mit 32 Bit durch U-Bahn-Schächte. Wer sich dabei nicht an ziemlich langen Nachladepausen (eine HD-Installation ist nicht mög-



lich, und Zweitläufer werden auch nicht unterstützt) und einem limitierten Repertoire an Schlägen und Tritten stört, findet einen launigen Duo-Modus und Grafik in der Qualität kommerzieller Keilereien. So schlagen sich die erstaunlich großen Tubenkämpfer durch sanftes Horizontalscrolling in mehreren Ebenen, und die Musik kann sich ebenfalls hören lassen.

Aus Berlin kommt die Scheibe **Kid's Fun XXIII**, welche allerdings auch älteren Semestern Spaß machen dürfte. Und zwar trotz oder vielleicht gerade wegen des simplen Spielprinzips des darauf befindlichen **Frogger '94**: Wie beim längst klassischen Arcade-Automaten „Frogger“ wartet am unteren Bildrand ein Frosch darauf, sicher über eine Straße bzw. einen Fluß nach Hause geführt zu werden. Auch bei der Neuauflage ist Timing und Geschick vonnöten, denn je höher der Level, desto schneller kommen tödliche LKWs, Motorräder und andere Gefahren auf den kleinen Grünling zu. Später wird er gar von einem Rasenmäher bedroht und muß reißende Gewässer via auf- und abtauchende Schildkröten überqueren. Also ein nett spielbarer Oldie in sehenswerter und astrein animierter Grafik.

Beim neuen PD-Versand El Dorado plant man, Vertreter verschiedener Genres in Sets zusammenzufassen, für Plattform-Fans wurde die Theorie bereits in die Praxis umgesetzt: Das fünf Disketten große **Jump & Run-Set** enthält neben PD-Klassikern wie „Peter's Quest“ oder dem „Sony Game“ auch **Puggles**, ein Remake des „Q-Bert“-Spielprinzips. Es gilt, dreidimensional angeordnete Säulen zu behüpfen und auf diese Weise umzufärben, bis eine vorbestimmte Zielcouleur erreicht ist

– je höher der Level, desto mehr Hopser sind nötig. Gestört wird man dabei von allerlei Gegnern, denen unbedingt auszuweichen ist; für Notfälle gibt's eine begrenzte Anzahl von Teleportsprüngen. Grafik und Sound kann man als originalgetreu bezeichnen, genau wie das launige Gameplay; diese Sammlung ist also schon einen kleinen Freudenhopser wert.

Bliebe noch anzumerken, daß alle Games auch am A1200 ihren Dienst verrichten, einzig **Puggles** verlangt nach Einstellarbeiten im Bootmenü: CPU Cache off, Enhanced Chipset. Wer sich indessen für die Nordlicht- oder 1200-Serie begeistert, der wende sich zwecks Bezug an:

Gaby & Udo Drüke
Alter Fischerspfad 10
26506 Norden
Tel.: 04931/16 72 22

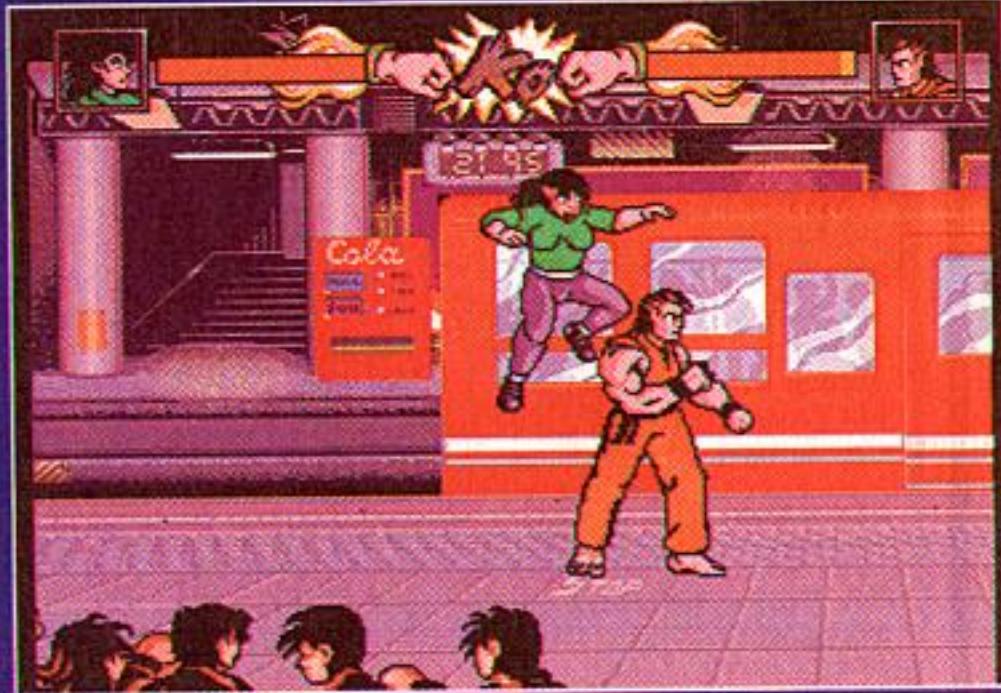
Während hier eine Disk immer mit drei Märkern zu Buche schlägt, sind für Kid's Fun-Scheiben abhängig von der Bestellmenge zwischen 2,50 DM und 5,- DM zu berappen – die Bezugsadresse lautet:

Gabriele von Thienen
Postfach 100648
10585 Berlin
Tel.: 030/322 63 68

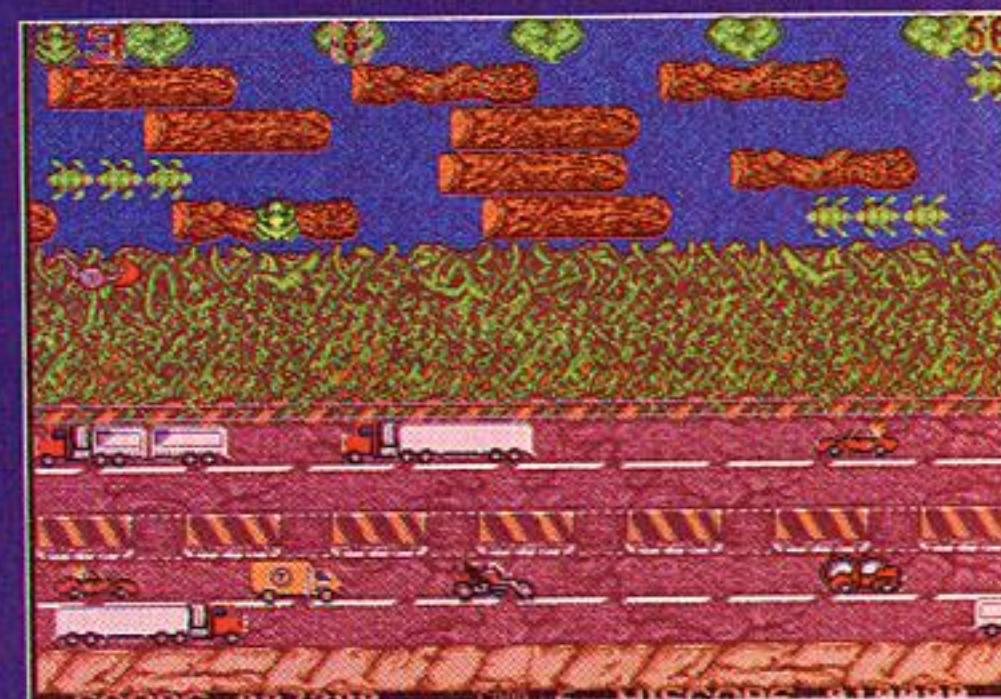
Ebenfalls mengenabhängige Preise stellt El Dorado in Rechnung, wobei das fünf Disks große **Jump & Run-Set** mit 24 Märkern zu Buche schlägt:

El Dorado/Münchhoff
Brucknerstr. 47
71640 Ludwigsburg
Tel: 07141/ 87 09 10

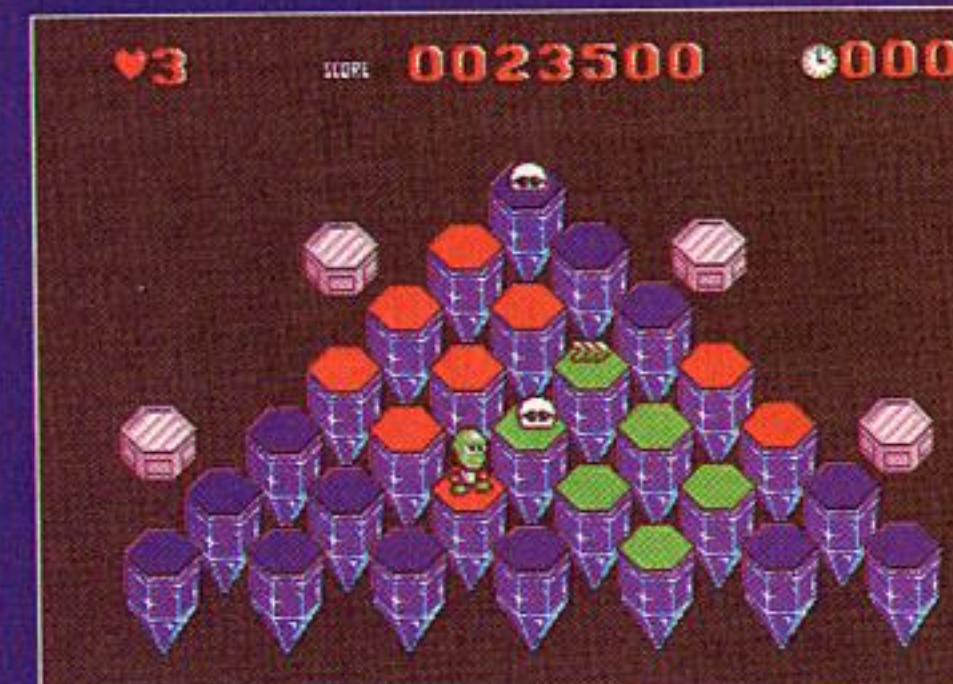
Bei allen Anbietern fallen zusätzliche Versandkosten in Höhe von vier bis acht Mark an. (rl)



Schlagabtausch im Untergrund: **Tube Warrior**



Oldie but Goldie: **Frogger '94**



Der Q-Bert der 90er: **Puggles**



Ruhmeshalle

Up & Down

Fortuna hat gesprochen: Mit Hannibal überquert die Alpen
Sascha Gundlach, Friedrichsdorf
 F29 Retaliator fliegt zu
Markus Voll, Bd. Friedrichshall
 Und Donk bekommt
Markus Westner, Schw. Gmünd

Stromausfall

Mit Geweihten Steinen baut seine
 Kathedrale
Thomas Kempe, Aislingen
 Mit Vampire mimt einen Untoten
Uwe Klünder, Krefeld

Kicker Cup

Bei Burntime überlebt in der
 postatomaren Welt
Larry Gerasch, Rinteln
 Im Joker-Jogger joggen künftig
Uwe Kranz, Leinfelden
Thomas Kröhnert, Willstätt
Michael Reupert, Berlin
 Mit der Watch wissen, was die
 Uhr geschlagen hat
Frank Bönte, Bochum
Stefan Hoffmann, Waldershof
Jörg Heinicke, Riesa
 Das Joker-Shirt steht vorzüglich
Jürgen Brei, Rastatt
Christian Hecht, Stade
Markus Zuber, Sindelfingen

Demo-Competition

Mit dem Demo Maniac zaubern
 Digi-Shows in Top-Qualität
Milan Hoffmann, Mörfelden
Joachim Hoppe, Asperg
Steven Bräuer, Crimmitschau
Daniel Wolf, Schlüchtern
Jürgen Gajewski, Bochum
Markus Hagen, Kirchlinteln
Sven Rosenthal, Parey
Frank Kapler, Wolfen
André Plaßmeier, Osnabrück
Natascha Hugel, Bd. Kissingen

Cinemabilia-Competition

Steven Spielberg war der Regisseur
 von Jurassic Park. Und nun ohne
 langes Vorgeplänkel zur Gewinn-
 ausschüttung: Die Darth Vader-
 Uhr bekommt
Falk Adam, Dresden
 Das Star Trek-Shirt trägt stolz
*Christian Grimmeisen, Tannhau-
 sen*
 Mit Freddys Messerhandschuh
 schmücken sich
Denny Rumler, Schwerin
Daniel Simbke, Querfurt
Manuel Möller, Delbrück
Manuel Mayr, Trennfeld
Rayk Zimmermann, Leipzig
 Die weiteren Preise können wir aus
 Platzgründen nicht einzeln auflis-
 ten, lediglich die Gewinner – lasst
 Euch überraschen, ja?

*Robert Borsdorf, Berlin; Rudolf
 Fischer, Vilsbiburg; Holger Ren-
 ken, Remels; Jan Rothenberger,
 CH-Buchs; Christian Pauschert,
 Kandel; Michael Zimmermann,
 Heusweiler; Karsten Sack, Ra-
 tingen; Wojciech Filarski, Biele-
 feld; Peter Lappnau, Osterrön-
 feld; Jörg Müller, Bonn; Christi-
 an Weiß, Amberg; Mathias Lang,
 Leimen; Gerd Berens, Rommers-
 heim; Jens Hofknecht, Berlin; Ste-
 phanie Kanter, Dortmund; And-
 reas Stoller, Wansleben; Michael
 Voigt, Dresden; Arne Krützfeldt,
 Husum; Markus Krisch, Pforz-
 heim; Anke Rohmann, Rheda;
 Tord Erhard, Flein; Markus Held,
 Filderstadt; Christina Becker,
 Dorsten; Andreas Knauer, Bd.
 Karlshafen; Matthias Ehlers, St-
 adland; Steffi Koschka, Zinnwald;
 Roland Kubik, Bottrop; Marco
 Lettau, Oberhausen; Rene Kürz,
 Bd. Säckingen; Folkert Reuwsaat,
 Kassel; Karlheinz Kastner, Würz-
 burg; Thomas Osygus, Gelsen-
 kirchen; Helga Lackner, Stuttgart;
 Enrico Vlach, Dessau; Björn Stra-
 ka, Felsberg; Peter Möckli, CH-
 Küsnacht; Tobias Busch, Rodal-
 ben; Thomas Zartner, Darmstadt;
 Andreas Roth, Forbach; Lukas
 Paustian, Hamburg; Herbert
 Pachner, Aßlar-Oberl.; Marcus
 Richter, Rothenburg; Tony Schulz,
 Bautzen; Daniel Rönsch, Oster-
 burgen; Daniel Schmidt, Duis-
 burg; Gerrit Arlt, Frankfurt; Da-
 niel Meyer, Zwickau; Martin Vet-
 terling, Stade; Hans Klaus,
 Düsseldorf; Michael Zimmerer,*

*Forchheim; C. Grammel, Wies-
 baden; Michael Beyer, Roten-
 burg; Claus-A. Grotl, Bd. Bent-
 heim; Jan Bauer, Selb; Meik
 Becker, Wallhöfen; Torsten
 Brandt, Meuselwitz; Dominik Go-
 mez, Babenhausen; Tim Dellas,
 Oldenburg; Jan-T. Steinkraus, Lü-
 beck; Gerhard Illenseer, Rahden;
 Nico Theumer, Weyhausen; Dejan
 Crejic, Schloß Holte-Stukenbrock;
 Marcus Laschewski, Berlin; Roswitha
 Timm, Radevormwald; Janine
 Habel, Dakendorf; Marc Peters,
 Stahrsdorf; Gabi Gerhardt, Es-
 sen; Bert Siewert, Korb; Alex
 Dengler, Parsberg; Jens Claßen,
 Mönchengladbach; Stefan Wilm,
 Saarbrücken; Matthias Götsche,
 Gnutz; André Pannewitz, Düssel-
 dorf; Markus Lampen, Fritzlar;
 Kai Lunkeit, Schleswig; Andreas
 Genz, Lübeck; Sebastian Gabler,
 Marl; Karina Rülicke, Gräfen-
 hainichen*

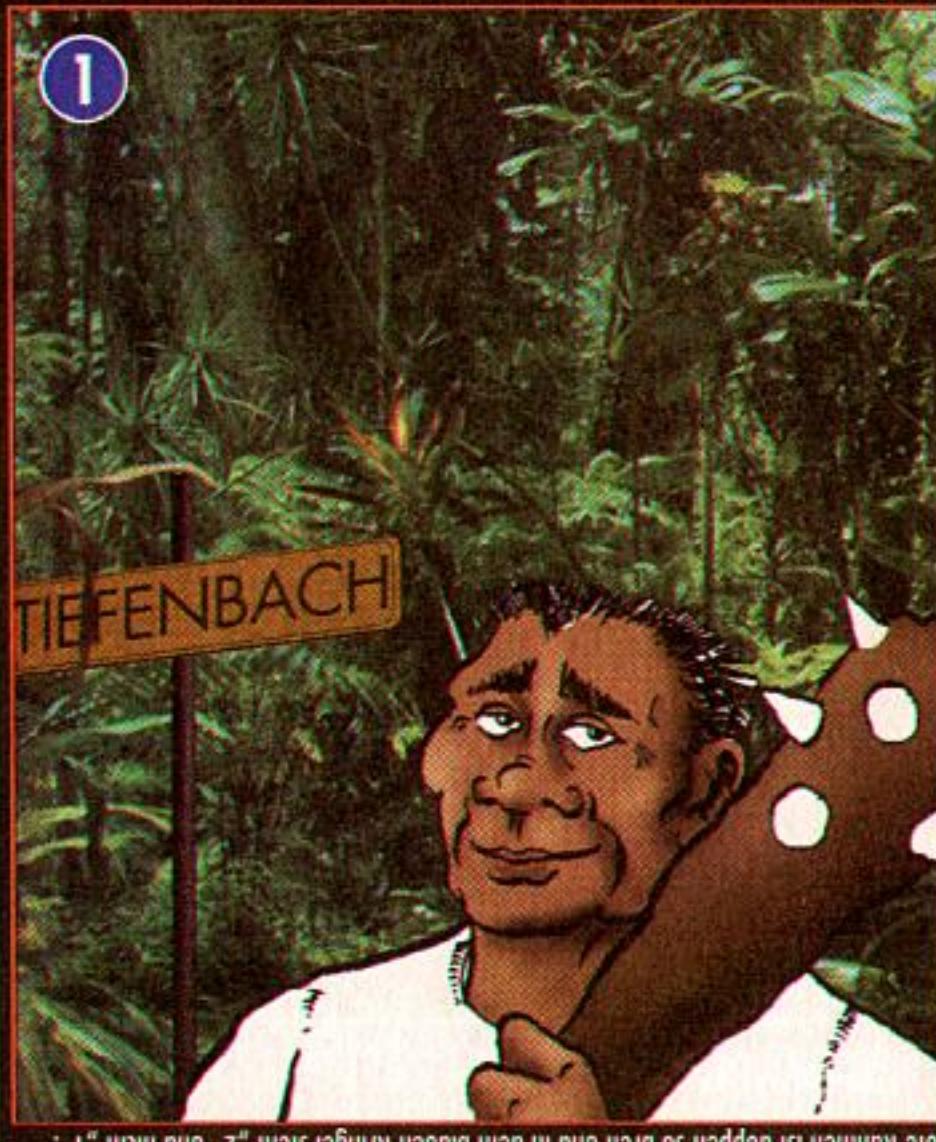
Amiga Camps-Competition

Last but not least die Namen der-
 jeniger, die Computerferien bei
 Camps gewonnen haben (AJ
 4/94). Jeweils zwei Wochen Ur-
 laub gab's für
Stepanie Kanter, Dortmund
Peter Lenz, Wuppertal
 Jeweils eine Woche erholten sich
Frederik Beutler, Herrstein
Thomas Weiß, Altenau

Uff, das war's. Wir wünschen
 mächtig viel Spaß mit den Preisen!

Das große Sommerrätsel

Auf den ersten Blick wirken beide Bilder exakt gleich. Doch sie unterscheiden sich in vier kleinen Details.



Das rechte Bild ist viele weiter rechts als das linke, es ist zwei Millimeter schmäler, der rote Rahmen ist doppelt so breit und in dem blauen Kringel steht "2" und nicht "1".



Die schwere, eisenbeschlagene Tür schließt sich hinter Dir. Du bist allein. Dein Fluchtweg ist abgeschnitten. Wirst Du den mörderischen Kampf mit Monstern und Fällen, die in Kaddis Ra's sagenumwobenem Labyrinth des Horrors auf Dich warten, überstehen? Nimm den Kampf auf! Das Telefon ist Dein Zugang in diese Welt. Wähle - wenn Du es wagst!

in Deutschland

0190 242 999

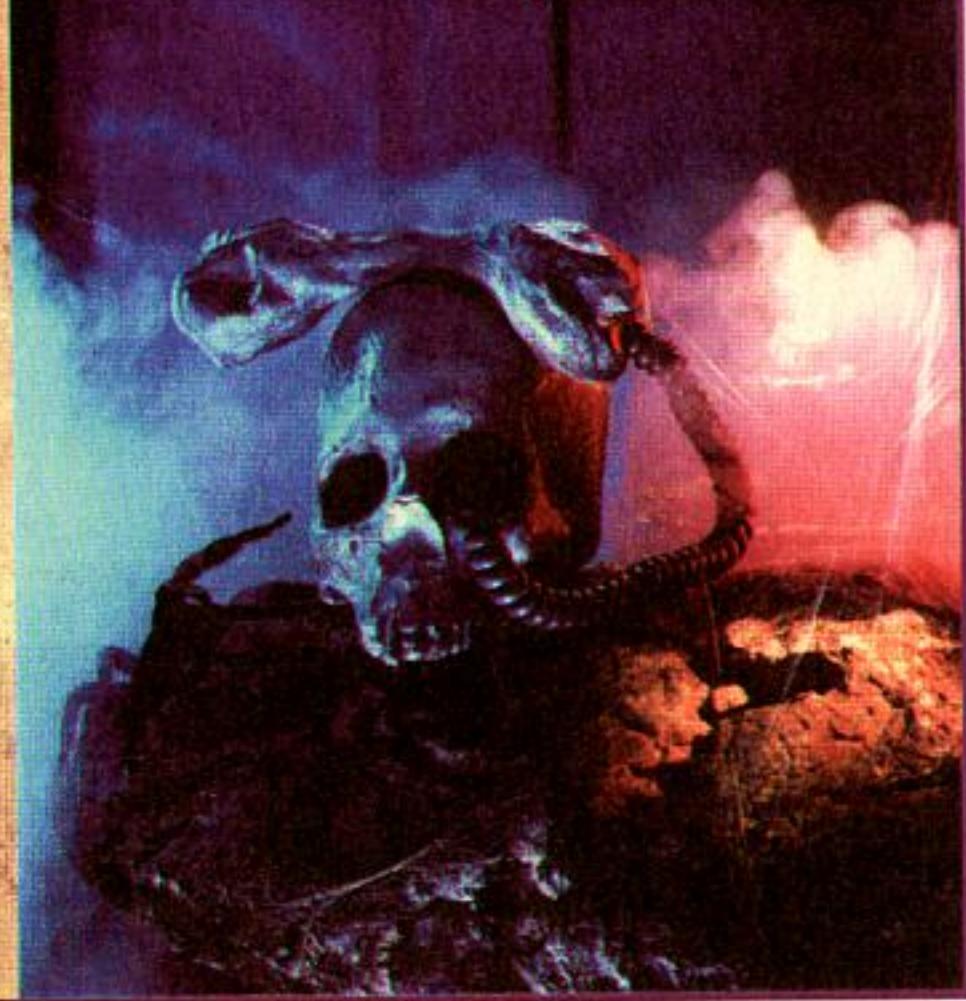
Computel GmbH - 12 Sekunden = 0,23 DM

in Österreich

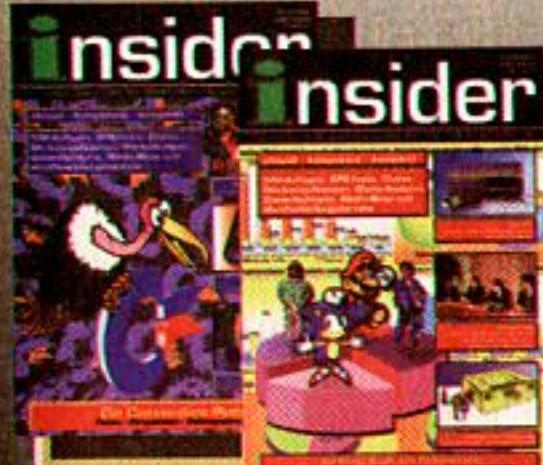
0450 199 000 999

Mo. - Fr., 8:00 - 18:00 = 8,67 ÖS / Min., sonst 6,67 ÖS / Min.

Das erste und beste Fantasy-Abenteuer am Telefon



Das Magazin, auf das eine ganze Branche gewartet hat!



insider
DAS HANDELSMAGAZIN DER COMPUTER- UND VIDEOSPIELINDUSTRIE

Gegen
Gewerbenachweis
gratis!

ABO
erhältlich!

wichtigsten News und Infos von Insidern für Insider! Im Heft finden Sie internationale Charts, die aktuellen BPS- und IVW-Listen, das Neueste aus den Fachverlagen und Softwarekonzernen, Ankündigungen, Vorstellungen, Interviews, Features, Hintergrundberichte und natürlich auch ein bisschen Branchen-Klatsch.

Damit ist **insider** das optimale Medium, um sich über Branchen-Interna zu informieren und sich selbst zu präsentieren, um Partner oder Mitarbeiter zu gewinnen.

Sprechen Sie mit uns über Werbekonditionen (Tel. 04221/120004, Hr. Borgmeier), oder fordern Sie Unterlagen sowie – gegen Gewerbenachweis – Ihr Gratis-Abonnement an:

Joker Verlag
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn

insider ABO-COUPON

Das Abonnement gilt für ein Jahr (12 Ausgaben) und verlängert sich bei Nichtkündigung automatisch um ein weiteres Jahr. Der Preis beträgt 120,- DM pro Jahr (Ausland: 140,- DM), das Porto ist inklusive.

Ja, ich möchte **insider** abonnieren und bezahle durch Bankabbuchung:

Name / Vorname

Kontoinhaber: _____

Straße / Hausnummer

Konto-Nr.: _____

PLZ / Wohnort

Geldinstitut: _____

Datum / 1. Unterschrift

Bankleitzahl: _____

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen bei **insider**, Joker Verlag, Bretonischer Ring 2, 85630 Grasbrunn widerrufen.

Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift:

per Vorauskasse:
Scheck oder Bargeld liegt bei:
nach Rechnungserhalt durch:
Überweisung auf Postgirokonto:
Nr.: 444714-806 BLZ 700 100 80

Datum / 2. Unterschrift

DEMO Galerie

SEQUENTIAL

Die Jungs von Andromeda wissen, was sie ihrem guten Ruf schuldig sind: Auch dieses Demo, das auf der GATHERING '94 in Norwegen released wurde, ist wieder vom Feinsten! Schon während zur Einleitung der von Luftblasen umspielte Gruppenname hereinschwampt und in seiner Spiegelung verschwindet, erscheint mit lautem Knall ein beeindruckender Charakterkopf. Für die anschließende Fahrt mit der Vektor-Achterbahn sollte man sich an schnallen, damit man angesichts der folgenden Nakedies nicht unversehens abhebt. Ein Colourcycling-Ring leitet nun die Vorstellung der Main-members von Andromeda ein, ehe ein taumelnder Magnet Kugeln anzieht, um sie wirbelnd wieder wegzuschleu-

dern. Jetzt wird ein zunächst schlicht zoomender und rotierender Würfel ganz elegant zum Vierfachspiegel für einen weiteren Würfel und weicht dann einem Ast, der wedelnd seine Kugelblätter verliert. Bevor man sich nun an klugen Sprüchen ergötzen kann, schiebt sich kurz ein Vektorobjekt durchs Bild, im anschließenden 3D-Morph verändern sich drei rotierende Vektorobjekte (unterbrochen von einer Lady in Rot), um dann von Raytracing-Maschinen abgelöst zu werden. Schließlich entlädt sich noch die Spannung einer Elektro-Glaskugel mit lautem Peng und gibt so den Screen für eine märchenhafte Idylle frei, dann scrollen die Credits herein. Unterlegt ist das gesamte Kunstwerk mit passendem Mainstreamsound.

Ist Euch heiß? Falls nicht: Bei den heutigen Spitzendemos wird es Euch schon heiß werden. Und falls doch, dann stürzt Euch trotzdem in die coolen Demofluten dieser Doppelseite – als Bademeister fungieren wieder die fähigsten Gruppen!



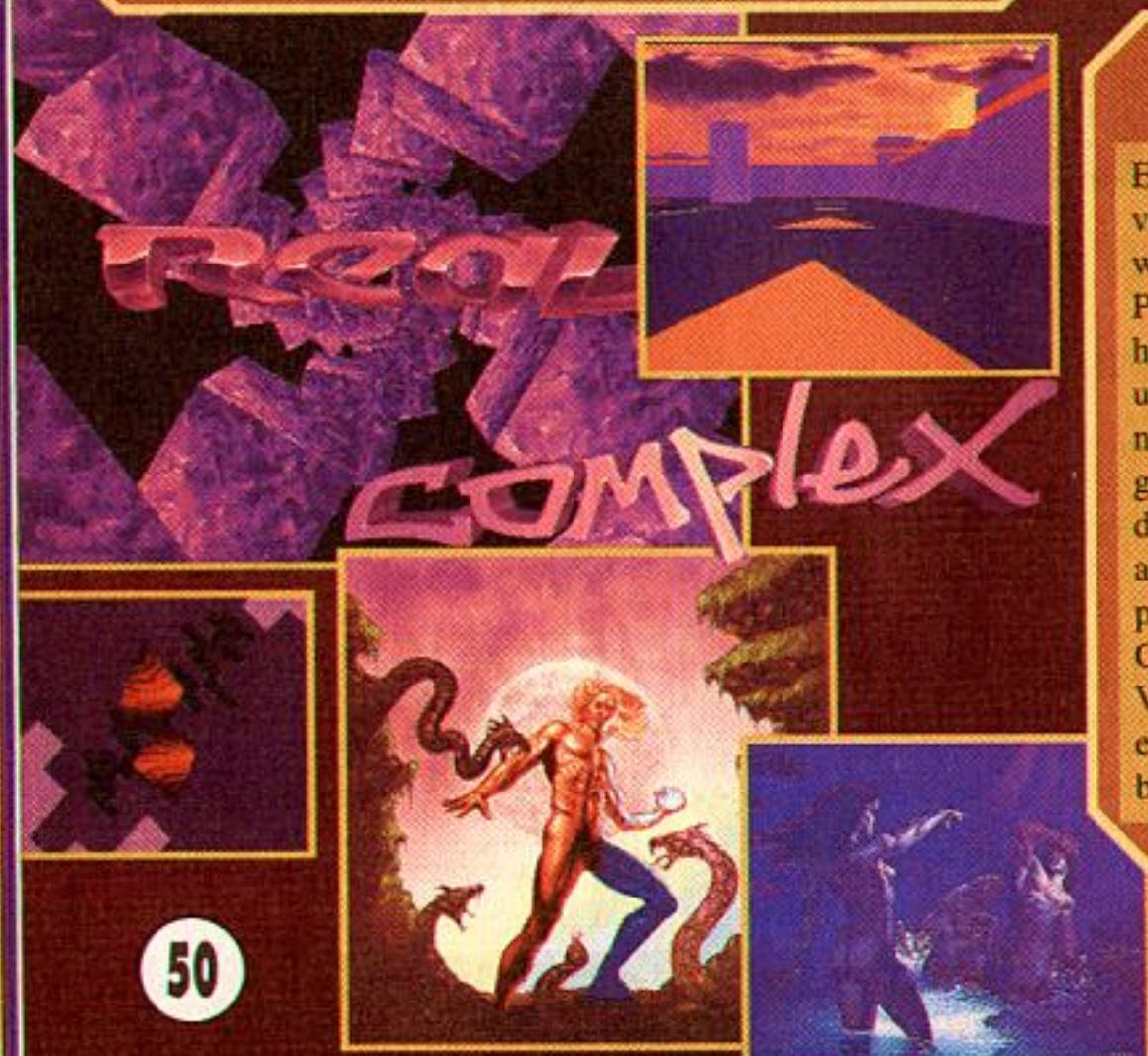
SEQUENTIAL



REAL

Ein weiterer Knüller kommt von Complex, das Demo gewann die jüngste SATURNE PARTY in Frankreich. Zu ruhigen Syntheklängen schickt uns die Crew auf eine Sternenreise, die in einen extravaganten Würfeltunnel führt, wo der Demotitel sanft ein- und ausgeblendet wird. Nach ein paar Credits trudeln durch Gouraud-Shading veredelte Vektorobjekte durchs Bild, bis ein heldenhafter Schlangenkämpfer einen texturierten

Raumgleiter auf seine Mission in einen coolen Metallic-Tunnel schickt. Der Weg führt zu einer atemberaubenden 3D-Stadt mit phantastischem Horizont, eine Augenweide, die durch kurzes Zwischenschalten einer feinen Fantasy-Grafik (ganz Ton in Ton) fortgesetzt wird. Über eine texturierte Landschaft wird schließlich aus dem Demo geflogen, zum guten Schluß liefert noch ein Scrolltext alle wichtigen Infos zu diesem Prachtstück.



ARTIFICIAL PARADISE

Ein langohriger Elfenopa heißt uns in diesem NGC-Demo willkommen, schon geht es auf eine flott animierte Echtzeit-Reise übers Gelände. Der Gruppenname wird mit schickem Linseneffekt präsentiert und durch ein Linien gewirr abgelöst. Dann darf sich der Betrachter bei einer Farbtherapie mit feinen Plas men wieder beruhigen, bevor es in den etwas groben, aber farblich sehr abwechslungsreichen Dot-Tunnel geht. Von rechts flutscht dabei der Gruppenname herein, in dessen Nachbarschaft ein Würfel zool-

mend und rotierend seine schön texturierten Seiten zeigt. Kaum ist er vom Screen gehuscht, hüpfen von oben und unten Schriftzüge ins Bild, und es geht durch einen Super rundtunnel mit wechselndem Farbenspiel. Der Schlußpart erfreut durch ein komfortables Mausmenü: Automatisch oder manuell kann man die zum Demo gehörigen Infos, Greetings und Credits abrufen. Die flotte Reise wird übrigens von jazzigem Hammondorgel-Sound begleitet, der erstklassig mit dieser tollen NGC-Vorstellung harmoniert.



ARTIFICIAL PARADISE



WALKING AROUND...



... AND AROUND

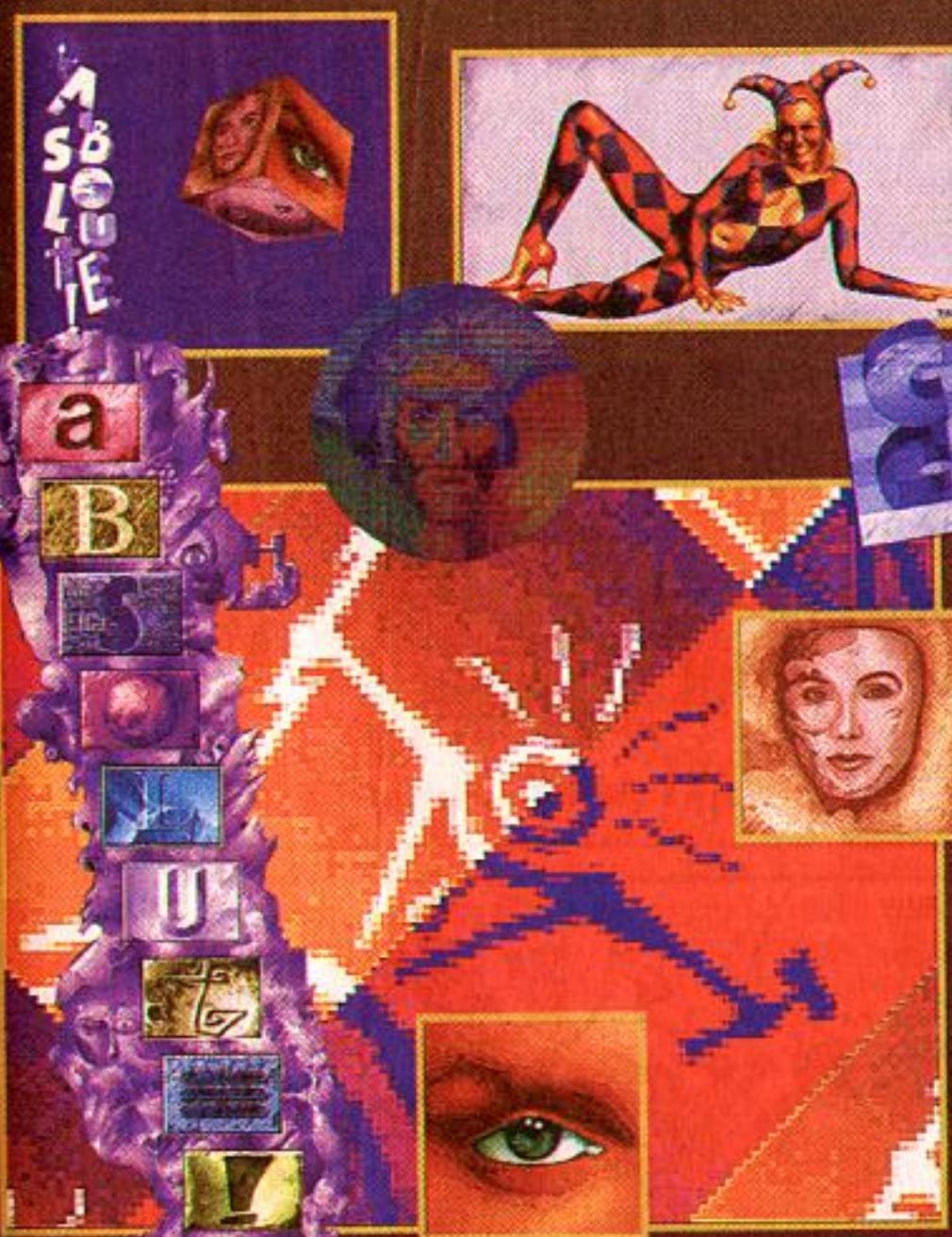


SCREAM

CREAM

Die Jungs von Absolute! setzen gleich vom Start weg unerbittlich los: Allein die flotte Klimperkastenmusik hat schon einen Wahnsinnsdrive, und auch auf dem Screen geht es alles andere als gemächlich zu. Nach Gruppenname und bouncendem Demotitel tummelt sich ein Objekt mit Coppertexturen ungeniert auf dem Schirm; das in der Folge eingeblendete Muster erinnert irgendwie an indianische Kunst. Wie auch im-

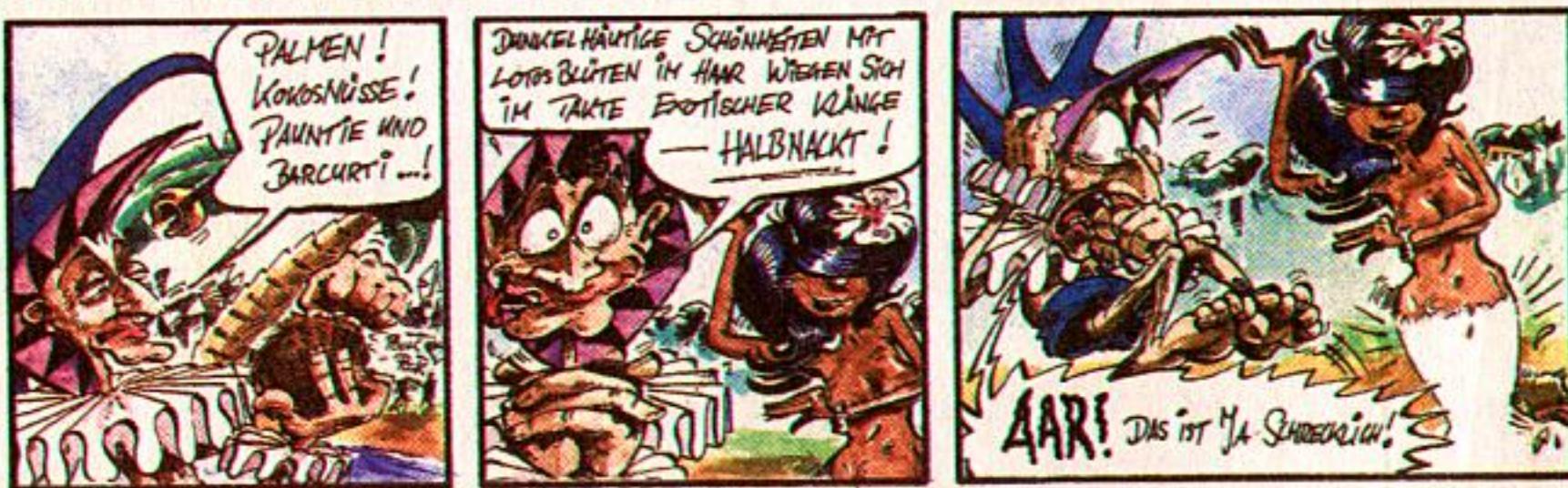
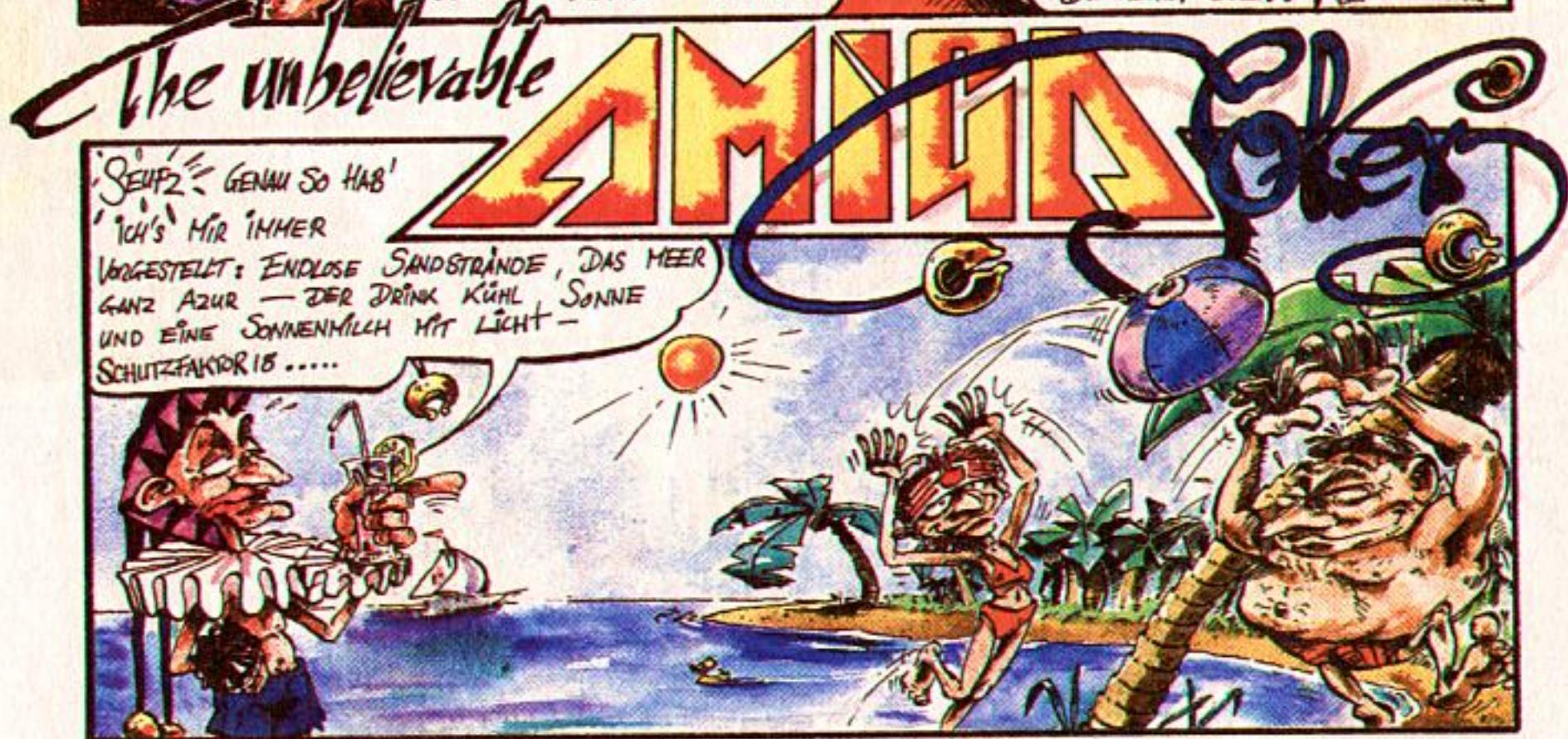
mer, jedenfalls wird es kunstvoll verkleinert und vergrößert, ehe sich ein weiblicher Clown ins Bild drängt. Nach den Credits verzieht sich ein Mosaikgesicht wie ein Kaugummi und macht Platz für einen phantastisch texturierten Würfel mit Lichtquelle, der rotierend seine samt und sonder guten Seiten einzeln vorstellt. Zum Schluß scrollt gemächlich das große Gruppenlogo durchs Bild und leitet den Endtext ein.

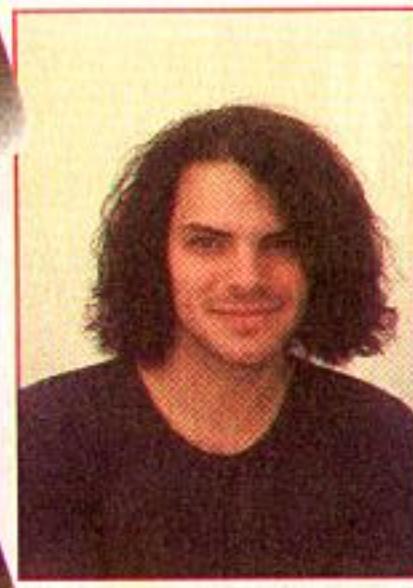


WO GIBT'S DENN SO WAS?

Wie immer haben wir alle wichtigen Fakten hinsichtlich Bezugsquellen, Preisen und Hardwareanforderungen fein säuberlich aufgelistet – lesen, bestellen und Spaß haben! (ms)

Titel	lauffähig auf	Preis Lieferumfang	Bezug
Sequential	allen Amigas mit 1 MB RAM	2,50 DM + Porto 1 Disk	Mallander Computersoftware Bärendorfstr. 24, 46395 Bocholt Tel: 02871/185115
Real	A1200 + A4000	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen
Artificial Paradise	A1200 + A4000	4,- DM + Porto 2 Disks	Nordlicht – Amiga PD-Service Alter Fischerpfad 10, 26506 Norden Tel. + Fax: 04931/167222
Cream	A1200 + A4000	1,70 DM + Leerdisk + frank. Rückumschlag 1 Disk	Malik Aziz, Meischenfeld 102 52076 Aachen





Es strahlt das Atomkraftwerk von nebenan – und auch die Sonne strahlt, so gut sie strahlen kann! Warum? Weshalb? Was soll die blöde Strahlerei? Na, ist doch klar, das lange Warten ist vorbei! Denn vor Euch liegen, leicht und locker, brandheiße Tips; viel Spaß, Ihr Zocker!

HILFE!! FRAGEN?!

Spätestens seit unserer Oktoberausgabe vom letzten Jahr dürfte hinlänglich bekannt sein, daß in **Captive** der Boden der Tatsachen oftmals an der Decke zu finden ist – will heißen, einige „geheime“ Codes sind in mindestens ebenso geheimen Räumen an der Decke der Gänge versteckt. Daß es sich dort oben nur mit eigens dafür konstruierten „Anti-Grav“-Latschen spazierengehen läßt, ist auch noch einsichtig, doch wie man als Durchschnitts-Android die Eingänge zu den Verstecken der dringend benötigten Codes aufspürt, wird für viele Rob bis ein ewiges Rätsel bleiben... Oder weiß einer von Euch noch, wie man die Eingänge zu den geheimen Räumen an der Decke erkennen kann?

Trotz unserer taktischen Anweisungen für werdende **Cannonfodder**-Generäle ist es einem scheinbar etwas unbegabteren Feldherrn bislang nicht gelungen, die 19. Mission zu überleben. Welcher schneidige Kriegsveteran hilft nun dem schlechten Schlächter mit einer möglichst detaillierten Beschreibung dieser Mission aus der Patsche?

In der letzten Ausgabe kün-

deten unsere Antworten von einem probaten Mittel, um in **Whale's Voyage** am Sky Boulevard den Wächter vor dem Computerraum zu entfernen. Doch wie uns Andreas jetzt mitteilt, versagt auch diese Methode bei seinem Wachtmeister kläglich. Beim Ablegen der Falle erhält Andi zwar ein paar Erfahrungspunkte, der Posten vor der Tür bleibt jedoch, wo er war. Welchen Fehler begibt unser Weltraumabenteurer denn noch?

Die kleinen grünen Monster aus **Lemmings 2** bereiten Ulrich zuweilen den einen oder anderen Kopfschmerz! Nicht nur, daß es ihm bis dato nicht geglückt ist, in Levels wie „Outdoor 4“, „Beach 9“ oder „Highland 10“ alle Grünlinge sicher zum Ausgang zu geleiten – bei der Rettung der Sport-Lemminge versagt er total. Selbst Level 1 ist für ihn unbesiegt! Wer kann helfen?

Wie sich an dieser Seite unschwer erkennen läßt, sind einige Eurer Zocker-Kumpels tierisch auf dem Holzweg. Als gute Amigamer ist es daher Eure erste Pflicht, diesen verzweifelten „Irrläufern“ mit einer passenden Antwort wieder den

rechten Pfad der digitalen Tugend zu weisen. Und seid versichert: Neben dem Segen von Agnus, Denise und Paula erwartet Euch, bei Veröffentlichung Eurer Zeilen, noch ein wenig Klimpergeld aus unserem eigenen Klingelbeutel! Stopft also frommen Herzens Eure Antwort in einen Briefumschlag, verseht diesen mit unserer Adresse sowie dem Kennwort **Fragen** und läßt ihn von den geflügelten Götterpostboten (oder den mit den gelben Autos) in unsere heiligen Hallen tragen.

So allerdings auch Ihr vom rechten Weg abgekommen seid, müßt Ihr nicht gleich den Amiga ins Korn werfen – gesteht uns Eure Sünden, und wir werden sie von dieser Seite aus dem Rest der zivilisierten Computerwelt kundtun. Für die etwas eiligeren Gemüter unter Euch gibt es freilich auch einmal pro Woche die Möglichkeit, telefonisch zu „beichten“, denn schließlich haben wir ja dafür unsere

HOTLINE
JEDEN MITTWOCH
VON 16.00 BIS 19.00 UHR
UNTER FOLGENDEN
RUFNUMMIERN:
089/46 38 23
ODER
089/460 58 22

INHALT

Gelöst:

Bifi 2

Karten zu:

Apocalypse

Bifi 2

Kick Off 3

Tips und Cheats zu:

Apocalypse

Black Crypt

Body Blows Galactic

Burntime

Chuck Rock 2

Dune II

Elfmania

Impossible Mission 2025

Kick Off 3

Metal Law

Reunion

Freezer-Adressen zu:

Der Clou!

Puggsy

Super Methane Brothers

Wir wollen nur Euer Bestes – also gebt es uns! Rückt sofort alles raus, was Ihr zum Thema Cheats, Tips, Tricks, Karten, Lösungen sowie Freezer-Adressen auf Lager habt! Denn wie Ihr inzwischen eigentlich wissen solltet, lohnen wir für jeden von Euch veröffentlichten Beitrag, je nach Aktualität und Umfang, bis zu 300 frisch geschniegelte und gebügelte Deutsche Märker. Für fingerschonende Maßnahmen wie Disketten mit längeren Texten im PC-ASCII-Format oder mit schönen gepinselten Karten bzw. Grafiken im IFF-Format seien Euch überdies mein ganz persönlicher Dank und die eine oder andere Extra-Mark gewiß! Also nicht lange herumgefackelt, ran an die Arbeit und her mit dem Stuff. Wie Ihr Eure Machwerke zu uns schafft, ist uns absolut schnuppe (von Brieftaube bis Beamen ist alles erlaubt) – Hauptsache schnell und an folgende Adresse:

Joker Verlag
„Know How“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn
Fax: 089/460 49 77

ANTWORTEN

DIE HEISSESEHNTEN

Den rechten Weg durch die düsteren Gewölbe des zehnten Levels von **Black Crypt** weist Euch nun der große Drachentöter Heiko Wellner:

Nach dem Kampf mit den Crawlers steht man vor einer Glyphenfalle, die nur mit einer „Remove Glyph-Scroll“ zu entschärfen ist. Nördlich der Eingangshalle betätigt man den Schalter rechts, der die linke und rechte Säule öffnet. Links in der Nische befindet sich ein weiterer Schalter, der die Wand zu öffnen vermag. Vor der Säule, die die Wandnische versperrt, ist der Schalter für die Säule im mittleren Gang zu finden. An der Gabelung links knipst man den Pfeiler weg, geht in den Teleporter und erreicht auf diese Weise die Wandnische. Sobald man alle Gegenstände herausgenommen hat, löst sich rechts eine Säule in Luft auf. Der dortige Schalter (18,15) läßt die Säule und die Wand in der Mitte verschwinden; der Bodenschalter ist nur für den Pfeiler zuständig. Links kann man die Wand öffnen und hat fürderhin freien Durchgang. Hinter der magischen Barriere liegt die Drachenkammer, allerdings noch ohne Gegner. Man schnappt sich das Zauberbuch und den Schlüssel, der zur Tür rechts von der Eingangshalle paßt (18,6). In die Nischen im Norden legt man später die Statuen des Drachen Temin (11,26).

Auf der Suche nach diesen Statuen klappert man alle vier Teleporter in der Mitte der Halle ab. Jeder bringt uns zu einem kleinen Raum, in welchem man die Schalter betätigt. Nun hat sich östlich ein Gang mit einem Hebel geöffnet. Man vernichtet damit die vier Teleporter und kann nun einige Ausrüstungsgegenstände einsacken (24,13). Die Handschuhe von Temin gibt man dem Anführer, da die Statuen nur damit gefahrlos transportiert werden können. Außerdem findet sich hier auch die „Remove Glyph-Scroll“ für

die Falle am Anfang. Nach deren Beseitigung rennt man durch den langen Gang und gelangt zu einem weiteren Hebel, den man gleich fünfmal zu betätigen hat. Man tritt daraufhin geradeaus weiter und trifft auf etliche magische Barrieren, die man mit den gefundenen „Despell-Scrolls“ beseitigen sollte. Hinter einer Halle mit Dunkelfeldern findet man neben den Überresten einer anderen Party u.a. auch die Kiste von Temin, in der man die Statuen gefahrlos transportieren kann (also dem Anführer geben).

Mit dem gefundenen Schlüssel öffnet man die Tür in der großen Halle ganz rechts unten und findet dort das erste der begehrten Götzenbilder (31,6). Man läuft zurück nach (5,17) und wendet sich nach links, wo man einen Stronghold-Schlüssel für die Tür bei (10,17) entdeckt. Mit dem dortigen Nachschlüssel geht man zunächst nach (10,22), um dort die Tür mit dem Drachenschlüssel zu öffnen. Der Teleporter hinter der Tür führt zur zweiten Statue des Temin. Das dritte Götzenbild findet man, nach einigen Kämpfen, links oben (21,32). Jetzt ist es an der Zeit, die Statuen nacheinander in die Wandnischen einzusetzen. Kaum steht die dritte Statue an ihrem Platz, erscheint der Drache Temin. Im Kampf sollte man sich möglichst auf Kampfsprüche beschränken, da fürs Zuhauen kaum Zeit bleibt (Eiszauber verwenden!). Nach erfolgreicher Monstervertilgung ist der Weg zum 11. Level frei.

Krakenplatten leichtgemacht für jeden Steinzeitmann! Michael Rongen beschreibt, wie dem dritten Endgegner aus **Chuck Rock 2** beizukommen ist: Dem niedlichen Octopussy ist prinzipiell ganz einfach der Scheitel zu ziehen – wenn man weiß, wie! Zuerst sollte man in der Mitte des Bildschirms bleiben, bis der Krake das Wasser

nach Chuck junior spuckt. Mit einem lockeren Hüpfen sollte man den paar Schlucken Wasser allerdings leicht ausweichen können. Nun steigen Blasen vom Grund des Sees auf. Sobald sich's ausgeblast hat, muß man sich mit Chuck ein- bis eineinhalb Floßlängen nach links bewegen, um dem auftauchenden Fisch auszuweichen. Diesen schlägt man nun in guter alter Baseballmanier mit der Keule des Kraken in die Fresse. Wurde das Tentakeltier getroffen, wiederholt man die Prozedur von neuem – wenn nicht, muß vor dem nächsten Fisch-Ball Chucks Position korrigiert werden (so, daß er diesmal trifft). Nach einigen Treffern sollte der Krake wieder in den Tiefen des Sees verschwinden. Doch Oberacht, Kinders! Sobald der Gute dreimal auf Chuck gespuckt hat, versucht er, ihn zu rammen. In diesem Fall bewegt man sich so schnell wie möglich zum linken Bildrand – und damit wäre auch dieses Problem gelöst!

Auch in Sachen **Dune II** – Raketenterror weiß Michael Rat:

Die fiesen Totenhände stellen im Gegensatz zu normalen Raketen ein echtes Problem dar, denn nach dem Abschuß können sie weder abgelenkt noch vernichtet werden! Einzige Schwachstelle: Die Zielgenauigkeit ist unter aller Sau. Dies kann man sich zunutze machen, indem man die Basis nicht wie bisher in Form eines großen Vierecks oder einfach an die Felsen baut, sondern alle Gefüge nebeneinander stellt (dies ist übrigens nur im letzten Level möglich). Dadurch wird den tödlichen Geschossen weniger Trefferfläche geboten, und die Totenhände schlagen oftmals vor oder hinter der Basis ein, ohne echten Schaden anzurichten. Trotzdem sollte man vor und nach jeder „überlebten“ Totenhand abspeichern, da ein einziger Volltreffer bereits das Ende bedeuten kann! Sobald man über einen Raumhafen verfügt, lohnt es sich, ein MBF zu kaufen und dieses möglichst weit entfernt von der richtigen Basis einzusetzen. Mit etwas Glück feuert nun der Computergegner seine Todesraketen

auf diese neue Basis. Da eine Bauanlage aber relativ geringe Ausmaße hat, wird sie so gut wie immer verfehlt.

Um die Paläste des Imperators sowie des Gegners (wo die Totenhände ja schließlich herkommen) zu vernichten, sollte man mit schnellen Einheiten wie Trikes oder Quads ihre Position auskundschaften. Als Harkonne hat man nun seinerseits die Möglichkeit, diese Paläste mit der Totenhand anzugreifen und auf einen Treffer zu hoffen. Gehört man jedoch dem Haus Ordos oder Atreides an, hilft nur ein Frontalangriff mit schweren Einheiten wie Belagerungspanzern oder Sonic Tanks, unterstützt von Abschußrampen. Die Ordos können zusätzlich wenigstens noch auf ihren Saboteur hoffen, der mit ein bißchen Geschick ebenfalls den Palast zerstören kann – die Fremen der Atreides sind hier leider machtlos.

Normalerweise ist das Game **Burntime** mit dem Ableben aller Gegner beendet, und eine schöne Schlußsequenz flimmert über den Screen. Nicht so bei einigen AGA-Versionen! Wie uns Björn Lange mitteilte, ist in eben diesen Versionen ein Bug versteckt, der ein Ende des Spiels verhindert. Max Design schickt aus diesem Grunde allen Betroffenen gegen Einsendung der Originaldisketten eine neue, funktionierende Version. Wie sich inzwischen allerdings herausgestellt hat, sind auch etliche der neuen Versionen „endlos“. Mit einem kleinen Trick könnt Ihr Euch jedoch die verschollene Endsequenz wenigstens mal ansehen: Erstellt eine Sicherheitskopie der Disketten und benennt im Verzeichnis GFX_AGC (auf Disk D) die Files ENDE.PAC sowie ENDANI1.PAC bis ENDANI4.PAC in TOT.PAC und TOTANI1.PAC bis TOTANI4.PAC um. Ersetzt jetzt die gleichnamigen Files des Verzeichnisses GFX_AGB (auf Disk B) durch diese umbenannten Endsequenz-Files und startet das Spiel. Sobald der erste Gegner abnibbelt, erscheint anstatt der Sterbesequenz die langersehnte Schlußsequenz...

LÖSUNG

BIFI 2: ACTION IN HOLLYWOOD

Tach, Leute! Darf ich mich kurz vorstellen? Mein Name ist Smuz, Marcel Smuz – Freunde der fettigen Mini-Wurst kennen mich wahrscheinlich eher unter meinem Decknamen „Lukas“. Na, wie auch immer, ich werde Euch jetzt auf jeden Fall eine kleine Geschichte erzählen, die mir, außer Euch Salsami-mampfenden Computerfreaks, sicherlich sowieso niemand glaubt:
Ich arbeitete in den letzten Sommerferien als Kurier und sollte ein Drehbuch für den neuen Bifi-Spot im örtlichen

Studio abgeben. Als ich dort ankam, sprach ich sofort mit dem Pförtner, der mir einen Infrarotclip, mit dem sich, wie er behauptete, alle Türen im Studio automatisch öffnen würden, überreichte. Danach plauderte ich mit einem Jungen, der allerdings nur an Tauschgeschäften Interesse zeigte. Da ich jedoch nichts Tauschfähiges bei mir hatte, ließ ich den Knaben links liegen und eilte ins Studio. Im Inneren des Gebäudes führten mich meine treuen Beine direkt ins Vorzimmer. Dort traf ich die Se-

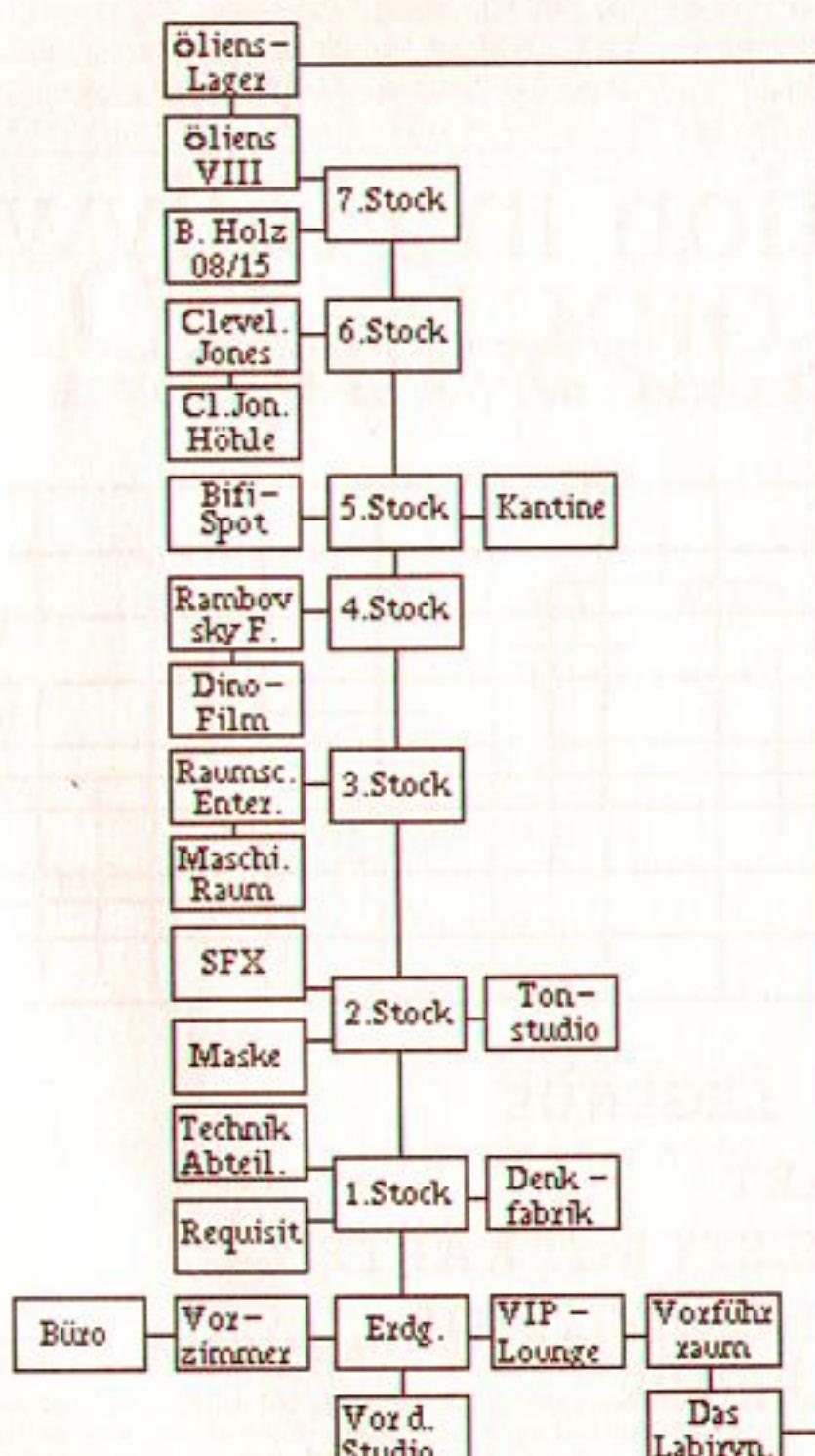
kretärin des Direktors, die jedoch keinen blassen Schimmer hatte, wo ihr Vorgesetzter abgeblieben war. Hmm, äußerst seltsam! Ich beschloß, der Sache auf den Grund zu gehen, stieg in den Fahrstuhl und fuhr in den 3. Stock. Dort befand sich der Drehort zu „Raumschiff Enterhaken“. Im Nebenraum, also im Maschinenraum des Schiffes, wurde ich gebeten, eine Tonspule im Tonstudio abzugeben. „Null Problemo“ antwortete ich, nahm die Spule, trabte ins Tonstudio und übergab den Tonträger dem dort herrschenden Tonmeister. Der Meister der Klänge und Geräusche war allerdings ganz und gar nicht erbaut von dem, was ich ihm da gebracht hatte: Die Spule wurde während der Dreharbeiten anscheinend schlecht behandelt, wodurch

nun manche Sequenzen nicht mehr zu hören waren. In seiner Verzweiflung bat mich Mr. Tonmeister, ihm bei der Rekonstruktion der Szenen zu helfen (Antworten: 2, 1, 3, 2, 1).

Nachdem die Spule wieder in Ordnung war, erhielt ich, quasi als Dank, den Auftrag, einen Zettel in die technische Abteilung zu bringen. Dies scheiterte jedoch an einer verschlossenen Tür (soviel zum Thema „Infrarotclip“). Also entschloß ich mich, erst mal in der Kantine vorbeizuschauen. Dort traf ich (welch toller Zufall!) meine Oma – Oma Schröder. Als mich Ömchen erkannte, schenkte sie mir mit zahnlosem Lächeln einen kandierten Apfel und eine Bifi-Roll (welch leckere Kombination!). In einer Ecke der Kantine erspähte ich schließlich auch mein großes Idol – Stefan Spülberg. Klar, daß ich mir von ihm gleich eine Autogrammkarte geben ließ. Diese Karte konnte ich dem Burschen vor dem Studio im Tausch für seinen Ball anbieten. Da Geschäfte ja bekanntlich Hunger machen, verspeiste ich anschließend die Bifi-Roll und stopfte den in der Packung enthaltenen Tattoo-Aufkleber in die Tasche. Danach ging ich wieder ins Vorzimmer, um zu sehen, ob der Direktor inzwischen schon eingetrudelt war. Leider Fehlanzeige! Na ja, vielleicht war er ja vermilchreist, oder so...? Wie auch immer, wenigstens konnte ich der Sekretärin meinen Apfel andrehen. Nachdem die hungrige Vorzimmerdame allerdings das verzuckerte Kernobst hinuntergeschluckt hatte, stürzte sie voll des Zahnschmerzes aus dem Büro – endlich konnte ich ungestört in ihren Schubladen wühlen und ihren Sicherheitsausweis entwenden.

Mit dem Ausweis in der Tasche schlenderte ich gemütlich ins Büro des Direktors, wo ich im Müllbeimer eine Notiz fand. In der Vase entdeckte ich einen weiteren Zettel mit der Aufschrift „Teddybär“. Ein Code? Da hier nichts mehr mein Interesse zu wecken vermochte, ging ich zurück ins Vorzimmer, schaltete dort den Computer an, gab das eben gefundene

BIFI 2 – ACTION IN HOLLYWOOD DIE STUDIOS



LÖSUNG

BIFI 2: ACTION IN HOLLYWOOD

Paßwort ein – und siehe da, ich hatte, nachdem ich meinen Infrarotclip am Computer benutzt, plötzlich freie Verfügungsgewalt über alle Türen im Studio. Na also, warum nicht gleich so! Schau wir also mal in der „Denkfabrik“ vorbei. Dort forderte mich ein gewisser Herr Goldman auf, Herm Spülb erg mitzuteilen, daß er den neuen Rambovsky-Film schleunigst abzudrehen habe. Der gute Spülb erg weigerte sich jedoch strikt, diesen Film zu beenden, also ging ich zurück zu Goldman. Er bat mich, ein zweites Mal auf Spülb erg einzureden, doch auch dieser Versuch scheiterte. Ich gab auf! Von mir aus sollten sich die beiden ruhig die Schädel einschlagen, ich hatte auch noch andere Aufgaben: Als erstes besuchte ich den Techniker, dem ich ja noch den

Zettel zu übergeben hatte. Da dieser leider seine Brille nicht dabei hatte, konnte er ihn nicht lesen. Ich schlenderte zur Maske, untersuchte den Pinguin und fand einen Kaugummi. Danach ging ich zurück ins Büro des Direktors. Dort traf ich ihn: Rambovsky. Dieser wollte, wie ich auch, den Direktor sprechen – leider war der alte Knabe immer noch nicht erschienen. Da half nur eines: abwarten und Kaugummi kaufen! Den gekauften Gummi steckte ich in meine Tasche, bevor ich mich ins Vorzimmer des Direktors aufmachte. Dort entdeckte ich hinter dem Nippes eine Haarnadel. Mit dieser ging ich zurück in die Maske und brach mit ihrer Hilfe die Vitrine auf. Ich schnappte mir das Rambovsky-Kostüm und benutzte es mit dem Tattoo aus der Bifi-Roll-Verpackung. Da-

nach forderte ich den lieben Herm Spülb erg über die Sprechanlage im Büro des Direktors höflich, aber bestimmt dazu auf, doch endlich seine Arbeit zu beenden. Na also, es geht doch – Spülb erg begab sich daraufhin gleich zur Kulisse des neuen Rambovsky-Films – ich auch.

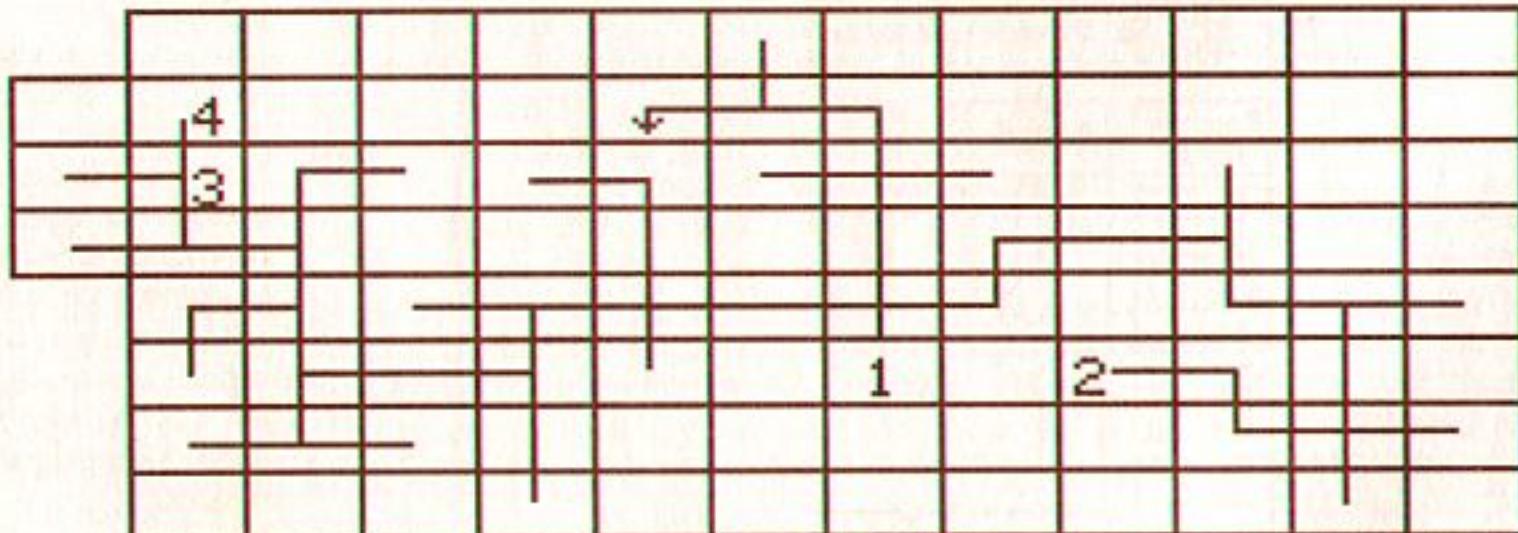
Da ich jedoch kein Drehbuch hatte, sagte mir der Herr Regisseur, ich solle zur „Denkfabrik“ abzwitschern und dort gefälligst das Buch lesen. Zu Befehl, Käpten! Nachdem ich mich schlau gemacht hatte, wurde der neue Rambovsky – mit meiner Wenigkeit als Hauptdarsteller – gedreht. Geschafft von der „anspruchsvollen“ Schauspielerei, betrat ich anschließend einen Nebenraum, in dem ein neuer Dino-Film gedreht wurde. Dort versuchten der Regisseur und der Schauspieler, eine Brille vom Kopf des Dinos herunterzubekommen. Doch so stümperhaft, wie sich die beiden anstellten, konnte das noch Ewigkeiten dauern. Also nahm ich meinen Ball zur Hand und schoß dem Dino die Brille von der Nase.

Ich nahm die Sehhilfe und eilte damit zum Pförtner. Dieser gab mir für die Film-Brille eine echte, die ich dem Techniker brachte. Er nahm das Augenglas, setzte es auf und rannnte entsetzt davon (ob ich mich mal wieder liften lassen sollte?).

Unter einer Zeitung fand ich eine VIP-Karte und einen Schlüssel. Ich begab mich also in den VIP-Raum und stellte fest, daß hinter der Tür der große Illusionist, Mr. Stoppelfeld, eingeschlossen war. Unberührt von seiner Zwangslage trabte ich weiter zum Drehort von „Öliens VIII“. Dort war ein Schauspieler eingeklemmt. Um ihm zu helfen, drückte ich den Knopf neben der Eingangstür und öffnete so hinten im Raum die große Stahltür. Dahinter verbarg sich ein Hebel, der aber nur in Verbindung mit einem Schlüssel betätigt werden konnte. Da ich bereits im Besitz des Schließgeräts war, mußte ich nur noch den Schlüssel ins Loch stecken, den Hebel ziehen, und schon war der Schauspieler frei. Als kleine Belohnung für meine helden-

Bifi 2 – Action in Hollywood

Das Labyrinth



LEGENDE

- 1) START
- 2) SKELETT MIT KARTE
- 3) SICHERHEITSTOR
- 4) DIREKTOR

Smuz 1994

hafte Tat bekam ich vom Filmstar ganze zwei Mark! Als reicher Mann schlenderte ich nun weiter zum Drehort von „Beverly Holz 08/15“, wo ich Tillon und Brindon traf. In der Fotokabine investierte ich mein eben erhaltenes Vermögen gleich in ein paar Paßbilder. Im Vorzimmer schnitt ich die Bilder in Einzelteile und klebte ein Paßbild mit Kaugummi auf meinen Sicherheitsausweis. Jetzt konnte ich endlich auch in die SFX-Abteilung, um dort die Feuerrakete und das Phyrotool mitzunehmen. Bei der Kulisse zum neuen Bifi-Spot traf ich einen Saboteur, der die ganze Anlage zerlegen wollte. Von meiner Anwesenheit überrascht, flüchtete der Bombenleger Hals über Kopf (ich muß wohl tatsächlich mal mit einem Schönheitschirurgen reden). Die Perücke, die er zurückließ, hob ich auf und eilte damit in die Maske. Dort saß der geflüchtete Saboteur. Nach einem langen Gespräch, in dem ich erfuhr, daß sein Vater den Direktor entführt hatte und diesen im Labyrinth unter den Studios gefangenhielt, händigte er mir den Schlüssel für den Vorführraum

in der VIP-Lounge aus. Ich öffnete also die dortige Tür, und siehe da, Mr. Stoppelfeld stürmte heraus. Erleichtert und befreit zugleich, wollte er mir eines seiner Zauberkunststücke vorführen – aber irgend etwas ist dabei wohl schiefgelaufen, denn er verwandelte sich in ein Buch, welches sich bei näherer Betrachtung als eine Anleitung für das Phyrotool entpuppte. Nachdem ich mich über die Funktionsweise des Tools kundig gemacht hatte, trugen mich meine Beine zur Kulisse von „Cleveland Jones“. Dort kam das Phyrotool zum Einsatz – eine gewaltige Explosion erschütterte die Kulisse. Im Nebenraum fanden andere Arbeiten zu „Cleveland Jones“ statt. Nach Gesprächen mit der Crew mußte ich feststellen, daß sie kein Licht hatte (nicht mal einen blassen Schimmer!). Also ging ich in die Requisite, gab die gefundene Perücke ab und bekam dafür Leuchtfarbe und eine Wasserpistole. Ein Schrumpfkopf, der dort hing, berichtete mir vom Labyrinth unter dem Studio. Er riet mir, immer den roten Pfeilen zu folgen – danach war er still...

Nach diesem seltsamen Ereignis eilte ich zurück zu „Cleveland Jones“, füllte die dortige Mulde mit der Leuchtfarbe und entdeckte im jetzt hell erleuchteten Raum hinter einem Felsen das Phantom der Loge, das aber auch gleich wieder spurlos verschwand. Daraufhin schärfte ich die Socken und flitzte zur Kulisse des neuen Dino-Films. Um an einen Wagenheber zu kommen, erzählte ich einem dort herumstehenden Schauspieler, daß ich ihn aus einem Auto-Magazin kennen würde. Dieser fühlte sich freilich gleich äußerst geschmeichelt und lieh mir daher gern seinen Wagenheber, mit dem ich die Kiste im Vorführraum hochhiefe. Der Weg zu den Höhlen war nun frei! Unten folgte ich den Pfeilen, bis ich auf ein Skelett traf. Ich nahm die Karte, die beim Knochenmann lag, ging zurück zum Schrumpfkopf und sprach mit ihm. Er wollte jetzt unbedingt ein Spielzeug haben. Ich füllte also die Wasserpistole mit kühlem Nass aus der Quelle des Rambovsky-Films und trabte damit zum Jungen vor dem Studio. Er gab mir dafür eine Ente, die ich dem Schrumpfkopf

übergab. Dieser freute sich wie ein Wurstbrot und gab mir ein Rätsel zu lösen. Ich ging also erneut zur Kulisse des Rambovsky-Films und füllte den leeren Eimer mit Wasser. Danach hielt ich diesen über Feuer – Ergebnis: heißes Wasser! Jetzt mußte ich nur noch die Karte des Skeletts über den heißen Wasserdampf halten, und siehe da, auf der Rückseite erschien die Labyrinth-Karte. Wieder im Labyrinth angekommen, benutzte ich die Karte, woraufhin sich folgender Weg für mich ergab: W, W, W, S, W, W, N, N, W, N. Schließlich stand ich vor einer vergitterten Tür mit einem elektronischen Schloß. Glücklicherweise stand der einzugebende Öffnungscode auf der Karte – somit war auch diese Tür kein großes Hindernis. Im Raum dahinter traf ich nun endlich auf den Direktor. Ich befreite den armen geschundenen Filmboß aus seinem Verlies, nahm die nächstbeste Geheimtür, stieg in den Fahrstuhl und hastete zur Bifi-Spot-Kulisse. Dort übergab ich dem Direktor ordnungsgemäß das Drehbuch und war der gefeierte Held des Tages...

AMIGA-Studio

Entwicklung & Vertrieb von Hard & Software

GmbH

CD 32 389.-
incl. 2 Spiele

AMIGA 1200	599.-	3-FACHUMSCHALTUNG FÜR A500-A2000	85.-	LAUFWERK EXT.	115.-
AMIGA 2000	549.-	KICK ROM V1.3 - V2.05	59.-	MONITORE - VIDEO	
AMIGA 4000 030	1499.-	512KB FÜR A500	49.-	1084S	439.-
CD 32 + 2 GAMES	389.-	1MB FÜR 500+	65.-	1085S	439.-
CD 32 TASTATUR	149.-	4MB FÜR A1200	499.-	ACORN AKF 50	699.-
CD 32 MPEG MODULE	444.-	WB V2.05	65.-	ACORN AKF 52	599.-
CD 32 CONECTOR	239.-	WB V2.1	89.-	MICROVITEC 1438	699.-
A570 CD-ROM	149.-	WINNER MOUSE 400DPI	39.-	NEPTUN	1098.-
ZUBEHÖR				PAL-GENLOCK	499.-
2-FACH UMSCHALTUNG FÜR A500-A2000	29.-	NETZTEIL A500-A1200	69.-	Y/C GENLOCK	669.-
FÜR A1200	79.-	LAUFWERK INT.	105.-	PEGGY + AV	998.-

Telefon: 0202 446630 / 447730 Telefax: 0202 441972

Die angegebenen Preise sind Versandpreise und gelten nur eingeschränkt in unseren Ladengeschäften.
Alle Preise freibleibend. Irrtümer vorbehalten. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen.
Lieferung per UPS Nachnahme oder Vorkasse. Bei Vorkasse -3% Skonto.

Ladenverkauf:
Schwestern Str.3
42285 Wuppertal

CHEATS

DIE TRICKREICHEN

Wenn Ihr als beinharter **Body blows Galactic** - Knochenbrecher bislang nur Prügel bezogen habt, wird's Zeit, den Gegnern mal ordentlich aufs Maul zu hauen! Denn wie Ihr wißt, wird Euch nur auf diese Weise die große Ehre zuteil, Euren Namen in die Highscoreliste eintragen zu dürfen. Der schlaue Schädelspalter verewigt sich dort allerdings nicht unter seinem eigenen Namen, sondern benutzt, quasi als Pseudonym, DESIRE93 oder LARDARSE. Wollt Ihr wissen, warum? Probiert's doch einfach mal aus – Marcel Smuz ist auf diese Weise zum galaktischen Superfighter aufgestiegen!

Wir befinden uns in ferner Zukunft auf den Straßen der heruntergekommenen Stadt Neo York. Wohin das Auge des entsetzten Beobachters auch blicken mag, überall wimmelt es von Ausgeburten der Hölle, die nur noch eine Sprache verstehen: **Metal Law**, das Gesetz des Stahls! Da Ihr als Einmannarmee

nun dazu auserkoren wurdet, die Straßen von Ungeziefer zu befreien, es allerdings keine leichte Aufgabe ist, all das Gesindel und Gesockse vollgepumpt mit Metall zur Hölle zu schicken, überreicht Euch Marcel Smuz hiermit die ultimative Geheimwaffe: Gebt, während Ihr Euren blutigen Dienst verrichtet, über die Tastatur DBSWAT ein, um mittels der Tasten F1 bis F5 Eure Feuerkraft zu variieren. Anschließend das Wort SUPERVISOR einge-hackt, und Ihr verfügt zusätzlich über folgende Optionen: F6: Schild an
F7: Schild aus
F8: Level überspringen
F9: Welt überspringen Einziger Haken an der Sache: Nur den A500-Metallrambos ist diese Unterstützung gegönnt!

Um die **Impossible Mission 2025** zu meistern, gibt es zwei Möglichkeiten: Entweder schön brav alle Levels der Reihe nach durchzocken oder einfach Alexander Hollands Codes benutzen!

Für Agent Ram 2

Level 1: ROCKYI oder IROCKY
Level 2: CHAIRI oder ICH-AIR
Level 3: ROBBYI oder IROBBY
Level 4: MICROI oder IMICRO
Level 5: FINALI oder IFINAL

Für Agent Tasha

Level 1: ROCKYV oder VROCKY
Level 2: CHAIRV oder VCHAIR
Level 3: ROBBYV oder VROBBY
Level 4: MICROV oder VMICRO
Level 5: FINALV oder VFINAL

Für Agent Felix Fly

Level 1: ROCKYX oder XROCKY
Level 2: CHAIRX oder XCHAIR
Level 3: ROBBYX oder XROBBY
Level 4: MICROX oder XMICRO
Level 5: FINALX oder XFINAL
Der große Endfight: EMPTYI oder IEMPTY

FREEZER ECKE

Der Clou!: Die eigenen Moneten in Pfund findet Ihr unter den Adressen C63D4A bis C63D4D. Die bisher verkauften Werte in Pfund stehen unter C63D4E bis C63D51. Der Anteil des Spielers daran ist in den Adressen C63D52 bis C63D55 gespeichert. Die Zahl Eurer Einbrüche könnt Ihr in Adresse C63D56 ändern, den Anteil des Spielers in % in C63D58.

Super Brothers Methane: Die Leben des Players 1 stehen in der Adresse C15245, die des Players 2 in C152DF. Wer seine Credits in die Höhe schrauben will, sollte sich mal Adresse C00717 vorknöpfen.

Puggsy: Wem die kleinen Außerirdischen zu schnell wegsterben, der kann sich über Adresse C5ADDB jederzeit mit Nachschub versorgen.

Entdeckt und ausgehackt wurden diese Adressen von Daniel Kieslich, Andreas Klawikowski und Uwe Kurmutz.

SPARSCHWEIN



Tel. 0391/5419000 Fax. 0391/5419004

AMIGA 1200

AMIGA 1200 HDD 120

MII 120 MByte 2.5 Zoll Festplatte intern.

AMIGA 1200 Towergehäuse

Memory Master A1200 1MB/Uhr

Blizzard 1220/4 MB Turbo Memory Board

Blizzard 1230 40/50 Mhz Turbo Board

HDD 2.5" 120MB Amiga 600/1200 intern

3.5" Festplattenadapter für A 600/1200

Activity Pak

Doainit 4 AGA, Amiwrite 1.0 AGA, Nicoll Marcell AGA.

AMIGA Workbench 2.1

Für alle AMIGAS mit Kickstart 2.04/2.05

Desktop Dynamite

Doainit 4 AGA, Dilia Wordworth + Printmanager, Dennis, Oskar.

AMIGA CD32 - DIE POWERCONSOLE

SX-1 Erweiterung für AMIGA CD32

Tastatur + Mouse Erweiterung für CD32

Zeitschrift CD32 Gamer incl. DEMO CD

AMIGA CD32 Competition Pro Pad

CD32 Software - über 100 Titel auf Lager

585,-

1055,-

ab 475,-

255,-

475,-

ab 475,-

475,-

28,-

110,-

85,-

130,-

ab 444,-

ab 480,-

80,-

17,-

49,-

ab 35,-

Monitor AKF 50 MPRII incl. Adapter

14" Color, 0.26 Dotpitch, strahlungssamer Multiscan Monitor nach MPRII.

Modem TKR Speedstar

Hayes kompatibles externes Faxmodem 300-14400 Baud, MNP2-5

FaxModem 14400 ext. mit Postzulassung

Kickstart Umsch.-Platine A500/A2000

FDD 3.5" Amiga extern

ALFA Power AT-Bus Controller A500

CD-ROM SCSI, intern

DoubleSpeed, 300 KB/s, Multisession CDXA, PhotoCD fähig

9 Nadeldrucker Commodore MPS1230

Handscanner s/w bis 800 DPI

Oktagon 2008 SCSI Controller

SCSI Controller BOARD AMIGA 2000/3000/4000

Neptun Genlock

Externes Amiga Genlock der neuesten Generation von Electronic Design.

AMIGA 2000

Sonderposten - solange Vorrat reicht!

OKI 400 ex LED-Drucker

500,-

975,-

Sparschwein Elektronik-Versandhandels GmbH, Magdeburg

Alle Preisang. in DM, zzgl. Fracht- u. Verpackungspausch.-Lieferung per NN- Angebot

Ireibleibband - Irrtümer vorbehalten - Es gelten unvere AGBs - AMIGA, Blizzard, Electronic

Design, Memory Master, Neptun, OKI und TKR sind eingetragene Warenzeichen.

TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

Unzählige Geiseln, geschunden und gefoltert von ihren Peinigern, warten in fünf schwerbewachten Gegenden sehnstüchtig auf Rettung! Also nix wie rein in den Heli, und ab dafür – René Zenker zeigt Euch in Wort und Bild, wie sie zu meistern ist, die große **Apocalypse**:

die oberste rechte Ecke des „Spielfeldes“ und wartet auf den feindlichen Apache. Eliminiert die „Turmspatzen“ sowie den Jeep und beschießt das Haus, welches mit einem Fadenkreuz (siehe Zeichnung) gekennzeichnet ist. Tuckert nun zum Haus mit den zehn Geiseln. Achtung, nicht auf das

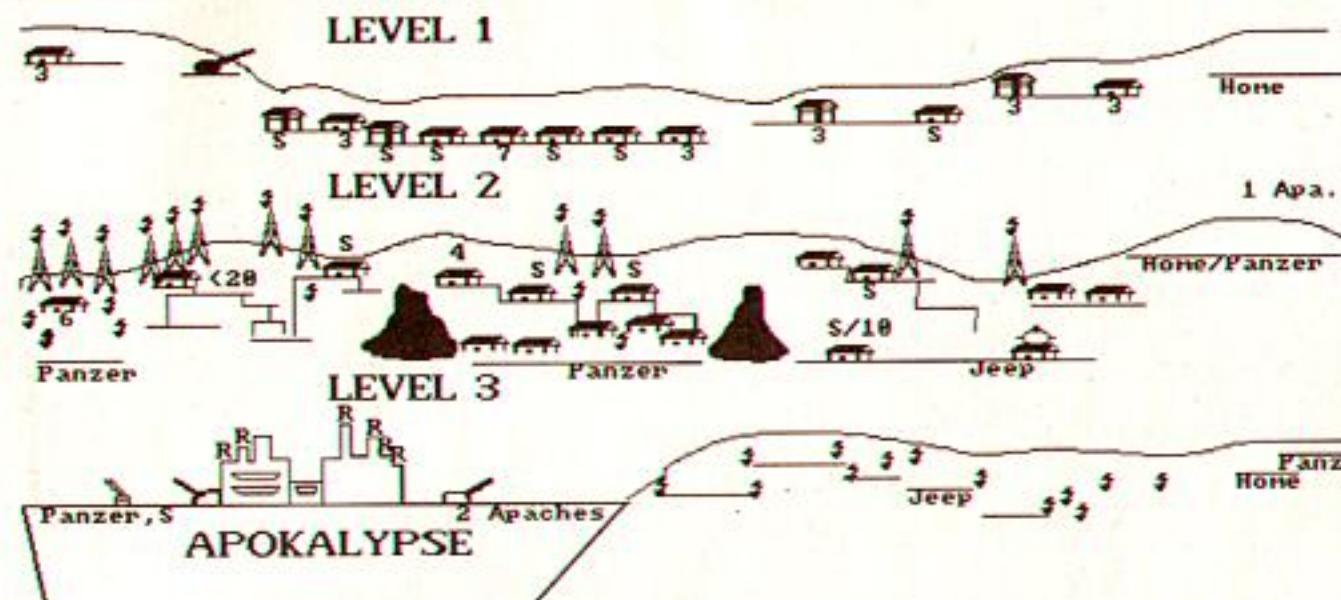
zum ersten Level, allerdings Zeit lassen. Es lohnt sich auch hier, die Sache hochmotiviert anzupacken und alle 40 Leutchen zu retten.

3. Level: Reinigt das Gelände bis zum Schiff. Vom Bug des Kreuzers werdet Ihr zwei Apaches starten und hoffentlich auch bald explodieren sehen. Fliegt jetzt hinter die Radartürme und putzt den „Müll“ auf dem hinteren Teil des Schiffes weg. Anschließend müsst Ihr so ziemlich alles, was auf dem Kahn „Brücke“ genannt wird, kurz und klein schießen, damit

Apaches standen. Wartet hier, bis sich die Soldaten abschießen lassen. Falls sich die Burschen zieren, kann man auch kurz starten und sie dadurch anlocken. Euer Empfang in der Heimatbasis kann übrigens genauso warm und herlich wie im zweiten Level sein...

4. Level: Begebt Euch, ähnlich wie im zweiten Level, sofort so weit wie möglich nach rechts oben. Hier habt Ihr die größten Chancen, beide Apache-Helikopter abzufangen. Von der „Soldatenplage“ könnt Ihr Euch wirkungsvoll befreien, indem Ihr auf Plattformhöhe eine Brandbombe zündet. Um den Hügel mit dem Tempel einzunehmen, ist es am sinnvollsten, zuerst die Heckenschützen zu eliminieren. Früher als Euch lieb ist werden dann die drei Apaches aufsteigen und Euch angreifen. Falls Ihr abgeschossen werdet (was wahrscheinlich ist), begebt Ihr Euch nach erneutem Abheben von der Basis am besten wieder in die rechte obere Ecke, bis Euch die Apaches sozusagen auf einem Silbertablett serviert werden. Habt Ihr alle angriffsfähigen Einheiten vernichtet, müsst Ihr sämtliche Häuser sowie den Tempelgang (siehe Fadenkreuz in der Zeichnung) zerstören. Landet, um in den letzten Level zu gelangen, auf der Heimatbasis.

5. Level: Startet entweder Dauerfeuer gebend nach links durch, oder bleibt am Boden und opfert eine Brandbombe. Fliegt nach rechts und zerstört anschließend den Jeep. Nun müsst Ihr Euch entscheiden,

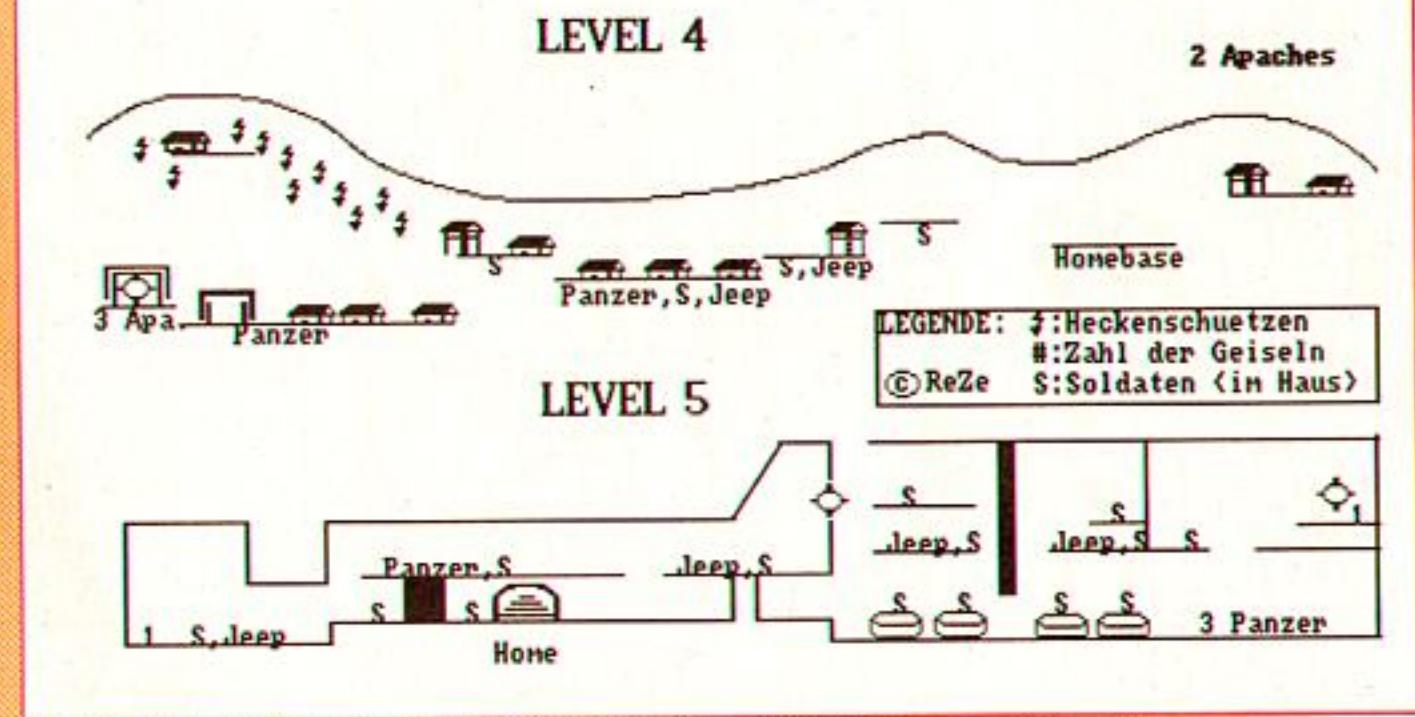


1. Level: Sofort am obersten Bildschirmrand oder unter allen Plattformen hindurch zur Kanone fliegen (2. Plattform von links) und diese, noch bevor sie Soldaten oder Geiseln freischießen kann (denn diese bringen sich einseitig gegenseitig um und beschließen Euren Helikopter), außer Gefecht setzen. Die Gebäude mit Geiseln bitte nur mit dem Bord-MG „öffnen“ und möglichst erst, wenn alle Gefangenen das Gebäude verlassen haben, laden. Am besten hebt man nach Aufnahme von drei Geiseln kurz ab und landet gleich wieder, denn sonst taucht ein feindlicher Hubschrauber auf, der zwar nur senkrecht schießen kann, über den jedoch Eure gerade befreiten Geiseln wenig erfreut sein werden. Beim Auflesen von Verletzten sollte man bedenken, daß neben den Sanitätern nur noch vier Menschen im Hubi Platz finden. So Ihr den ersten Level mit 25 Geretteten absolvierst, erhaltet Ihr zwei Extraleben sowie ein Continue für den nächsten Level.

2. Level: Fliegt umgehend in

Gebäude ballern, sonst befreit Ihr auch die Soldaten! Die restlichen 30 Geiseln befinden sich direkt in den markierten Häusern. Ab und zu steht ein Panzer neben dem Sanitätszelt, zu dem Ihr die Befreiten transportieren müsst (Vorsicht, die Kettenfahrzeuge wachsen nach!). Bevor Ihr die Geiseln befreit, müssen alle Heckenschützen und Feindfahrzeuge beseitigt sein. Mit dem „Einladen“ könnt Ihr Euch, im Gegensatz

die Geiseln freie Bahn haben. Als letztes knackt Ihr die beiden übereinanderliegenden Rettungsboote (Vorsicht vor den Stichflammen bei der Explosion!). Die Gefangenen müssten sodann aus dem rechten Ausgang der Brücke eilen – allerdings nicht allein, sondern mit zehn Bazooka-Trägern! Alle Geiseln müssen das Schiff verlassen haben, bevor Ihr Euren Hubi dort in Position bringt, wo vorher die beiden



TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

welche Geisel Ihr zuerst retten wollt.

Taktik für die Geisel im linken Teil des Tempels: Eliminiert den Panzer und die Soldaten – auch die unter dem Vorsprung. Sprengt den Jeep und nehmt danach sofort die Finger vom

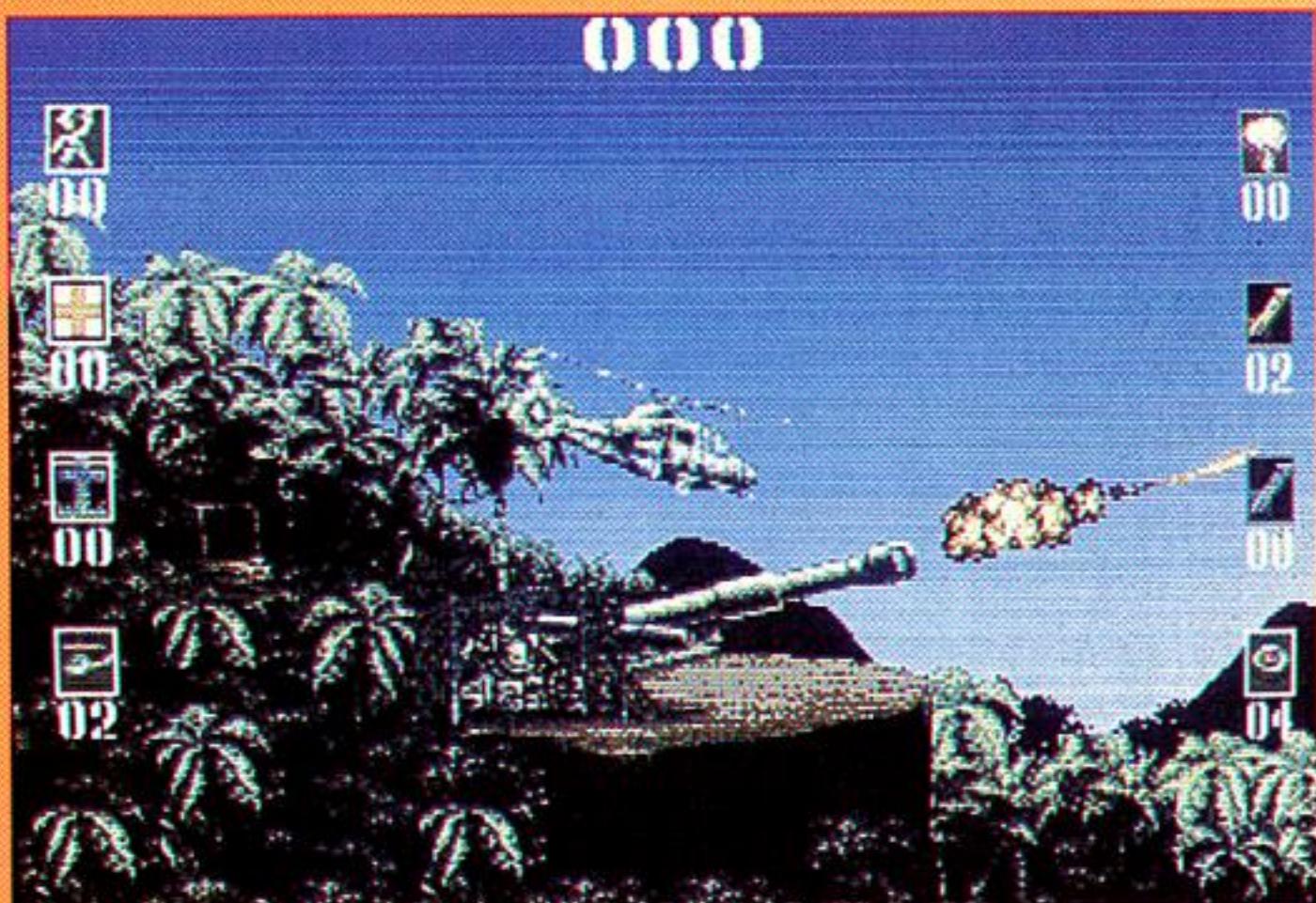
dem Wasser. Es müssen übrigens nicht alle Soldaten erledigt werden, damit der Auftrag erfüllt ist. Bleibt zu erwähnen, daß der 5. Level mit drei Leben fast nicht zu schaffen ist. Man sollte daher in den vorangegangenen Missionen spar-

so immer darauf achten, daß es Euren Kampfeinheiten an nichts mangelt (200 Starfighter, 50 Zerstörer, 5-10 Kreuzer, 100 Kampfpanzer, 150 Flugzeuge und ca. 100 Raketenwerfer reichen, um die Erdlinge zu besiegen). Berater sind wichtig! Also den aktuellen Berater grundsätzlich zur Uni schicken und sobald als möglich einen besseren Ratgeber anheuern. So, nun aber los: Als erstes müßt Ihr Euch einen Entwickler, einen Erbauer und einen

dung von der Zerstörung Eures Satelliten erhalten. Daraufhin wird automatisch eine andere Art der Satellitenbeförderung erfunden, der sogenannte Satellitenträger. Die Sonde auf Apollo hat inzwischen herausgefunden, daß der Mond für den Bergbau bestens geeignet ist – schon wird eine Bergbaustation erfunden und muß nur noch entwickelt und gebaut werden. Die fertige Station kann jedoch nicht zum Mond gebracht werden, also muß eine Transportmöglichkeit erdacht werden, das sog. Transferschiff.

Ist die Bergbaustation endlich auf dem Mond angekommen, geht's ans Kolonisieren: Es wird ein Control Center erfunden, das die Kolonien kontrolliert. Zwischendurch werden weitere Satellitenträger gebaut, mit Satelliten bestückt und zur Erkundung der Planeten losgeschickt. Nach und nach werden neue Planeten entdeckt – der wichtigste in der Anfangsphase ist Jade. Nach der Entdeckung solltet Ihr sofort ein Transferschiff hinschicken, denn dort findet Ihr das Volk der Janosier. Leider versteht Ihr bislang kein Janosianisch – die Erfahrung eines Übersetzers erhält also oberste Priorität. Kurze Zeit danach treten die Janosier mit Euch in Verbindung und unterbreiten Euch ein tolles Angebot: Mit ihrer Hilfe entwickelt Ihr ein Handelsschiff von größerer Kapazität und Geschwindigkeit als das Transferschiff! Nun könnt Ihr nach Herzenslust weitere Kolonien gründen und Bergbaustationen konstruieren, bis sich die Janosier wieder bei Euch melden: Sie bieten Euch ein Objekt unbekannter Herkunft an – schlägt zu, denn es ist der Hyperantrieb!

Es bedarf allerdings einer gewissen „Untersuchungszeit“, bis Eure Wissenschaftler geschnallt haben, was sie in ihren Händen halten. Sobald jedoch Sinn und Zweck feststeht, solltet Ihr das Ding sofort entwickeln lassen. Nach Beendigung der Konstruktionsphase wird der Hyperantrieb automatisch in Eure Satellitenträger eingebaut. Das „Phoenix“-System ist somit endlich erkundbar. Da der neue Antrieb leider nicht in die vorhandenen



Abzug! Jetzt müßt Ihr Euch vorsichtig an die Soldaten und die Geisel herantasten. Schießt nur, wenn Ihr absolut sicher seid, nicht den Gefangenen zu treffen. Landet ab und zu, um ihn anzulocken. Selbstverständlich sollte er umgehend auf dem Start- und Landeplatz abgesetzt werden.

Taktik für die Geisel im rechten Teil des Tempels: Schießt zuerst ein schönes Loch in die Wand (siehe Fadenkreuz). Reinigt sodann die beiden Plattformen von Söldnern und tötet Euch bis zum vierten Soldatenbunker vor. Feuert nun Raketen und Brandbomben, bis der erste Panzer zerstört ist (ziemlich heikle Sache!). Die anderen beiden Panzer müssen auf die gleiche Art vernichtet werden – Ihr könnt allerdings auch schnell senkrecht über sie hinwegbrausen, mit etwas Glück treffen sie Euch dabei nicht. Die zweite Geisel befindet sich hinter der Tür über

sam mit seinen Hubschraubern umgehen und immer brav alle Geiseln retten. Wer auch die letzte Mission erfolgreich beendet hat, wird mit einem glücklichen Söldnergesicht belohnt und darf den 5. Level mit drei Leben gleich noch mal versuchen...

Einigkeit und Recht und Feierabend – Thorsten Milke hat diese erklärten Ziele von **Reunion** bereits in die Tat umgesetzt! Wie er's geschafft hat, könnt Ihr im folgenden mit eigenen Augen lesen: Bevor Ihr Euch ans „Wiedervereinigen“ macht, solltet Ihr einige Punkte beachten: Geld ist wichtig! Also die Steuern so hoch ansetzen, daß sich die Kolonisten gerade noch neutral verhalten. Rohstoffe sind wichtig! Also soviel Minen, Bohrtürme und Bergbaustationen wie möglich errichten. Eine starke Flotte ist wichtig! Al-

Piloten zulegen. Entwickler und Erbauer sollten mindestens zweite Wahl sein, der Pilot darf am Anfang ruhig aus der billigsten Kategorie stammen. Ein Kämpfer ist zum jetzigen Zeitpunkt reine Geldverschwendug. Zu Beginn müssen der Bergbaudroid und der Satellit entwickelt und dann sofort einige Exemplare davon konstruiert werden. Anschließend könnt Ihr auf der Oberfläche von New Earth weitere Minen bauen und diese mit Droiden bestücken (immer darauf achten, daß genügend Energie von den Generatoren geliefert wird, ansonsten müssen neue gebaut werden!). Zudem sind Bohrtürme anzuschaffen, denn später seid Ihr hinter jeder Tonne Rohstoff wie der Teufel her. Den ersten Satelliten schickt Ihr zum Mond Apollo, den zweiten zu einem Planeten Eurer Wahl. Schon kurze Zeit später werdet Ihr eine reich bebilderte Mel-

Schiffe eingebaut werden kann, müssen neue Raumschuttles erfunden werden, die Galeonen. Ist die erste Galeone entwickelt und gebaut, könnt Ihr in das neue System fliegen und Kontakt mit der Rasse der Kalls aufnehmen, die Euch ein Kampfschiff anbieten, den sogenannten Starfighter – besorgt Euch das Ding!

In der Zwischenzeit haben die Janosier sich wieder gemeldet, um Euch vom bevorstehenden Angriff der Morgruls zu berichten, und bitten Euch im gleichen Atemzug um Hilfe, doch leider besitzt Ihr noch keine Waffen. Die Jade-Bewohner überlassen Euch in ihrer Panik jedoch die Pläne eines Kampfschiffs und einer Waffe. Ihr könnt nun also Jäger und Laser bauen (gleich damit beginnen und nicht vergessen, einen Kämpfer einzustellen!). Kurz darauf vernichteten die Morgruls die Janosier und bereiten sich darauf vor, Euch das gleiche Schicksal angedeihen zu lassen. Da Ihr aber bis dahin schon Kampfschiffe und Waffen besitzt, wird's ein großer Reinfall für die Morgruls! Achtet jedoch darauf, daß jedes Eurer Schiffe die volle Bewaffnung erhält – der Computer rüstet nämlich schön brav ein Schiff nach dem anderen aus! Bei zehn Jägern und zehn Lasern sind also nur die ersten fünf Jäger bewaffnet, der Rest ist Kanonenfutter!

Nach einem zweiten Angriff der Morgruls habt Ihr erst mal etwas Ruhe. Ihr könnt jetzt mit einem Schiff die Ruinen der Janosier-Station durchstöbern, Ihr werdet dabei ein Subspacefunkgerät, mit dem Ihr Sendungen aus anderen Systemen empfangen könnt, finden. Zwischenzeitlich habt Ihr sicher auch schon zwei neue Erfindungen gemacht: den Doppel-laser, den Ihr selbstverfreilich umgehend an alle Schiffe montieren läßt, und den Traktorstrahl, den Ihr erst später benötigt. Besucht ab und an mal die Bar, um ein paar Gäste auszufragen. Trefft Ihr mit Eurem Spionjäger dabei auf einen kleinen Typen, müßt Ihr ihn wegputzen. Wahrscheinlich habt Ihr inzwischen im Phoenix-System eine weitere Rasse entdeckt, die Phelonier. Die

Jungs wollen von Euch 10.000 Tonnen Energon für 100.000 Credits kaufen. Nehmt bloß nicht die Kohle, sondern verlangt als Bezahlung eine Erfindung – schwupps, bekommt Ihr einen Kampfpanzer (der Truppentransporter wurde ja automatisch erfunden). Sobald der Spionagesatellit erfunden ist, laufen endlich Informationen über Planeten, bei denen normale Satelliten versagt haben, im Hauptquartier ein. Mit dem bald darauf erfundenen Spionageschiff lassen sich überdies exakte Informationen über den Besitzer eines Planeten einholen (z.B. Truppenstärke).

Da Ihr den kleinen Typen aus der Bar bereits umgenietet habt, dürfte auch bald die Entdeckung des dritten Systems, Mirach, ins Haus stehen. Wichtig sind Mirach3, der Hauptplanet der Morgruls, und der erste Mond des zweiten Planeten. Auf diesem findet Ihr das Wrack der verschollenen Explorer1. Bei seiner Durchsuchung stoßt Ihr auf die Konstruktionspläne für Raketen und Zerstörer. Raketen lassen sich ohne Probleme bauen, beim Zerstörer gibt es aber einen Haken: Er kann nur in der Schwerelosigkeit konstruiert werden, also muß eine Weltraumstation erfunden und konstruiert werden (dies verbraucht Unmengen von Rohstoffen). Jetzt solltet Ihr Eure Flotte soweit wie möglich aufpäppeln und Jade einnehmen, denn dieser Planet ist erstens das Sprungbrett der Morgruls in Euer System und zweitens eine phantastische Rohstoffquelle.

Zwischenzeitlich empfängt Ihr einen Notruf von einem der inneren Planeten des Phoenix-Systems. Geht diesem Signal auf alle Fälle nach, indem Ihr mit einer Galeone zu PhoenixX1 fliegt. Dort werdet Ihr ein Piratenschiff mit dem Traktorstrahl einfangen können. Beim anschließenden Verhör werden die Piraten mit der Falschmeldung „Die Kalls wollen die Morgruls angreifen“ gefüttert und wieder entlassen.

Die nächste Aufgabe hört sich leichter an, als sie ist: Ihr müßt dafür sorgen, daß die Morgruls Euch nicht vernichten, Ihr sie

jedoch auf die eine oder andere Weise am Ar...m kriegt (viel Spaß dabei!). Ist dies irgendwann mal geschafft, überlassen sie Euch die Koordinaten von drei neuen Systemen: Antares, Orionis und Lyrae. Nun geht's wieder los mit der Entdeckerei: neue Planeten, neue Monde und neue Rassen. Die treibende Kraft in diesen drei Systemen ist die Liga. Sie besteht aus einem Verbund von fünf Rassen: Hirachi, Druedier, Lisonier, Undorlinger und Eraner. Die Lisonier sind dabei das Hauptproblem, aber dazu später. Wichtig ist es nun, im 4. System Antares eine Kolonie zu gründen und diese mit einem Observatorium auszurüsten (sollte übrigens jede Kolonie haben!). Eure Wissenschaftler werden entdecken, daß die Sonne im Antares-System zur Supernova mutiert, Eure Kolonie muß also evakuiert werden. Sobald Ihr in das System einfliegt, werden sich die Eraner mit Euch in Verbindung setzen. Berichtet ihnen von der nahenden Katastrophe und helft den Jungs, falls sie darum bitten. In der Bar werdet Ihr den Piratenführer treffen. Dieser wird gerne nicht ganz legale Aufgaben für Euch übernehmen, wenn Ihr ihn mit genügend Informationen versorgt. Die benötigten Infos erhalten Ihr mit Hilfe des Subspaceempfängers.

Habt Ihr schließlich alle Rassen entdeckt, ihre Planeten mit ausreichend Spionagesatelliten und -schiffen bestückt, werdet Ihr erfahren, daß die Lisonier in der Liga das Sagen haben und die Undorlinger keineswegs mit der Politik der Eraner einverstanden sind. Nun ist es an der Zeit, sich die Metamorphosefähigkeit der Eraner, die in der Bar zu finden sind, zunutze zu machen: Schickt die Eraner zu den Undorlingern, um diese auf Eure Seite zu bringen. Sobald dies geschafft ist, vermachen Euch die frischgewonnenen Bundesgenossen neue Konstruktionspläne. Der Solarsatellit ist übrigens inzwischen ebenfalls schon erfunden. So, jetzt müßt Ihr „nur“ noch die Liga auslösen, wodurch Ihr zum einen wieder neue Konstruktionspläne und zum anderen die Koordinaten für ein neues System

erhaltet (Riegel). In diesem werdet Ihr bei der Erkundung eines Planeten Hinweise auf eine Rasse erhalten, die allein mit der Kraft ihres Geistes einen „Tarn“-Schirm um ihren Heimatstern zu legen vermag. Klar, daß Eure tollen Wissenschaftler auch auf dieses Problem eine Antwort wissen: den Psy-Radar. Nach Entwicklung und Konstruktion des neuartigen Radargeräts werdet Ihr schnell die Rasse der Syonier entdecken. Sie geben Euch die Koordinaten des Sol-Systems (in dem ja bekanntlich auch die Erde ihre Bahn um die Sonne zieht). Last but not least müßt Ihr „nur“ noch die Erdlinge besiegen, um sie aus dem Bann eines abtrünnigen Syoniers zu befreien. Dann ist es endlich soweit: Die Reunion ist perfekt!

Den „Trick mit dem Kick“ verrät Euch Nazario Capriani: die Special Moves zu **Elfmania!**

Alle Bewegungsrichtungen beziehen sich auf einen Spieler, der nach links schaut.

Matiki: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links bewegen.

Hosken: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach rechts oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach rechts drücken.

Seven: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links drücken.

Tenko: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick nach links oben bewegen. Den Feuerknopf weiter gedrückt halten und jetzt den Joystick mehrmals nach links bewegen.

Janika: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick mehrmals nach links bewegen.

Taiki: Den Feuerknopf gedrückt halten und gleichzeitig den Joystick mehrmals nach links bewegen.

TIPS & TRICKS

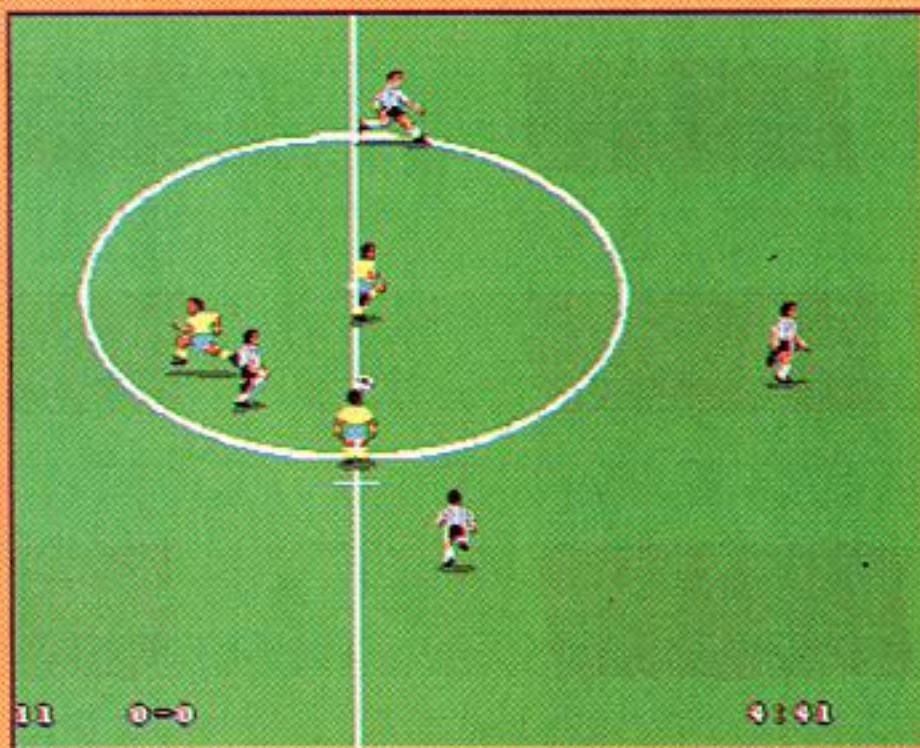
DIE SOLIDEN



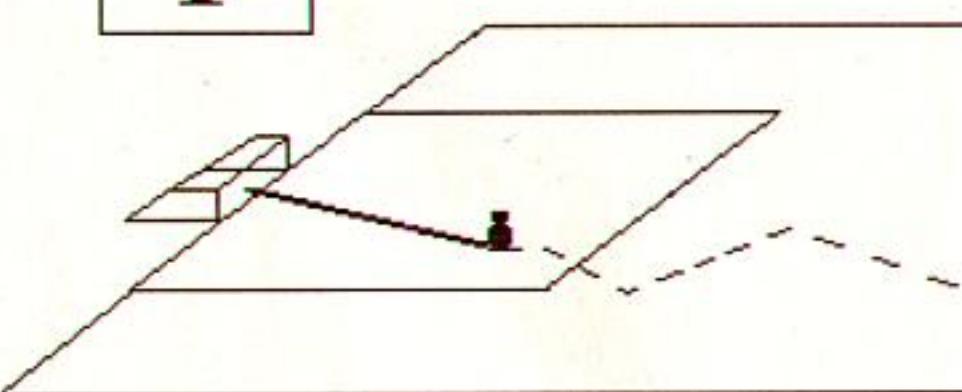
Wer zumindest auf dem digitalen Rasen der Ehre die richtige Mannschaft gewinnen sehen will, sollte sich Matthias Sterns Weltmeisterschaftstips zu **Kick Off 3** nicht entgehen lassen!

Allgemeines: Die Leistungsunterschiede der Nationalteams sind nicht allzu groß. Es ist also mit einem Geschick und viel Übung durchaus möglich, Brasilien mit Saudi-Arabien zu schlagen. Eine Extraschwierigkeit stellt in der neuesten Kick Off-Version die Abseits-Option dar – vor allem für Anfänger. Es gibt allerdings ein paar Möglichkeiten, ständige Abseitsstellungen zu vermeiden: Grundsätzlich sollte man viel über die Flügel spielen und Flanken schlagen, denn diese

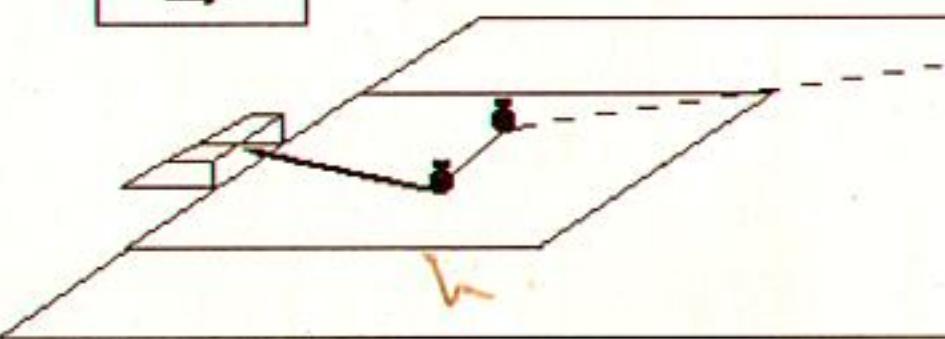
landen logischerweise nicht so häufig im Abseits wie Steilpässe. Spielt man doch mal einen Steilpaß, der zu einem Spieler geht, der weit im Abseits steht, berührt man einfach mit diesem Spieler den Ball nicht, bleibt jedoch in der Nähe. Sobald nun der hinterherjoggende Abwehrspieler den Fuß am Leder hat, attackiert man ihn und nimmt ihm die Pille direkt wieder ab. Spielt sich diese ganze Aktion in der Nähe des Tors ab, dürfte es kein Problem mehr sein, den Ball sicher im Kasten zu verstauen. Umgekehrt ist in der Defensive auch eine Abseitsfalle möglich: Sobald ein gegnerischer Spieler zum Steilpaß Richtung Tor ansetzt, zieht man seine Abwehrspieler



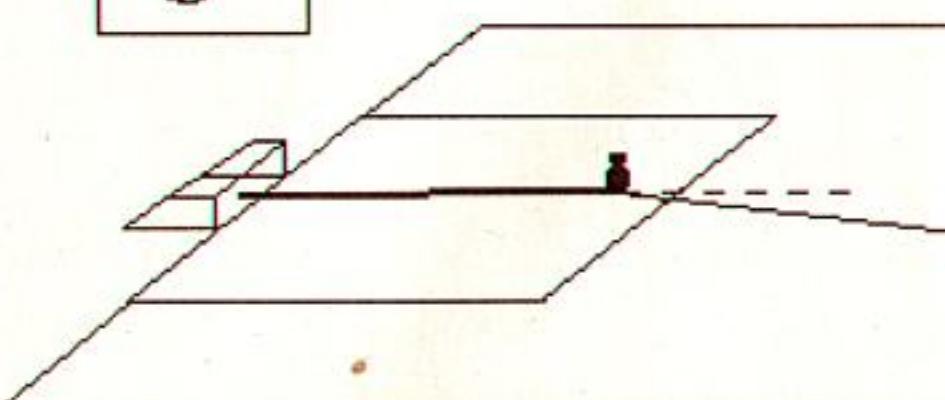
1



2



3



02871 / 86 31

18 30 88

18 06 37 • 18 54 43

FAX 02871 / 86 31


Bachler
Computersoftware

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

Amiga	
Alien Breed 2 /dt	46,95
Ambermoon /dt	72,95
Anstoss /dt	67,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95
Apocalypse /dt	47,95
Aufschwung Ost /dt	59,95
Battle Isle & Data Disk. /dt	66,95
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47,95
Beneath a Steel Sky /dt	54,95
Body Blows Galactic /dt	48,95
Brian the Lion /dt	51,95
Bubba 'n' Stix /dt	47,95
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	66,95
Bundesliga Manager Hattrick /dt	81,95
Burntime /dt	68,95
Cannon Fodder /dt	51,95
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	78,95
Cool Spot /dt	53,95
Darkmere /dt	53,95
Das Schwarze Auge /dt	73,95
Death or Glory /dt	81,95
Der Clou /dt	67,95
Die Siedler /dt	79,95
Disposable Hero /dt	46,95
Dune 2 /dt	52,95
Eishockey Manager /dt	73,95
Elfmania /dt	46,95
Elite 2 - Frontier /dt	53,95
Empire Soccer /dt	51,95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	67,95
Flashback /dt	62,95
Formula 1 Grand Prix /dt	78,95
Goal! /dt	52,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Heimdall 2 /dt	63,95
Historyline 1914-1918 /dt	69,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87,95
Jurassic Park /dt	57,95
K240 /dt	53,95
King's Quest 6 /dt	64,95
Lords of Power /dt	74,95
Lothar Matthäus /dt	64,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Micro Machines /dt	46,95
Mr. Nutz /dt	46,95
Perihelion /dt	56,95
Pinball Dreams & Fantasies /dt	59,95
Pizza Connection /dt	77,95
Puggsy /dt	51,95
Seek & Destroy /dt	38,95
Sensible Soccer World Cup Edition /dt	34,95
Siegfried Copy /dt	58,95
Sierra Soccer /dt	46,95
Sim City De Luxe /dt	85,95
Simon the Sorcerer /dt	71,95
Skidmarks /dt	47,95
Software Manager /dt	67,95
Spaceward Hol /dt	74,95
Syndicate /dt	61,95
Team 17 Collection /dt	54,95
Theme Park /dt	76,95
Tornado /dt	59,95
Turrican 3	46,95
Uridium 2 /dt	44,95
World Cup USA '94 /dt	53,95
World Cup Year 94 /dt	51,95
X-Copy & Tools /dt	76,95
Zool 2 /dt	46,95


Amiga
1200

Alien Breed 2 /dt	53,95
Anstoss /dt	67,95
Anstoss World Cup Edition /dt	53,95
Body Blows Galactic /dt	52,95
Brian the Lion /dt	47,95
Burntime /dt	68,95
Christoph Kolumbus /dt	73,95
Civilization /dt	67,95
Der Clou /dt	67,95
Gunship 2000 /dt	67,95
Hanse - Die Expedition /dt	41,95
Impossible Mission 2025 /dt	67,95
Kick off 3 / dt	51,95
Rise of the Robots /dt	V,mö
Simon the Sorcerer /dt	85,95
Star Trek	53,95
T.F.X. /dt	V,mö
Theme Park /dt	76,95
UFO /dt	*69,95
Zool 2 /dt	49,95

CD 32

Alien Breed & Qwak /dt	45,95
Brutal Sports Football /dt	53,95
Bubba 'n' Stix /dt	53,95
Castles 2	53,95
Chambers of Shaolin /dt	54,95
Chaos Engine /dt	46,95
Der Clou /dt CD 32	67,95
Disposable Hero /dt	53,95
Elite 2 - Frontier /dt	52,95
Fire & Ice /dt	46,95
Gunship 2000 /dt	58,95
Heimdall 2 /dt	63,95
James Pond 2 - RoboCod /dt	53,95
Kick Off 3 /dt Amiga 1200	53,95
Labyrinth of Time	46,95
Lemmings /dt	46,95
Lotus 1-3 Compilation /dt	58,95
Microcosm /dt	94,95
Naughty Ones /dt	47,95
Nick Falldos Championship Golf /dt	72,95
Pinball Fantasies /dt	58,95
Pirates! Gold /dt	58,95
Project X & F17 Challenge /dt	45,95
Seek & Destroy /dt	47,95
Sensible Soccer '93 /dt	44,95
Ultimate Body Blows /dt	53,95
Zool 1 oder 2 /dt	je 53,95

Alien Breed Special Edition	21,95
Another World /dt	25,95
Assassin Special Edition /dt	20,95
Dune /dt	35,95
Eye of the Beholder 1 /dt	36,95
F-15 Strike Eagle 2 /dt	29,95
F-16 Falcon /dt	25,95
F-19 Stealth Fighter /dt	29,95
F-29 Retaliator /dt	28,95
Great Courts 2 /dt	21,95
Gunship /dt	23,95
Indiana Jones 3 /dt	36,95
Ishar 2 /dt	22,95
King's Quest 1 - 4 /dt	je 25,95
Leisure Suit Larry 1 - 3	25,95
Links /dt	29,95
MI Tank Platoon /dt	25,95
North & South	21,95
Pirates! /dt	23,95
Police Quest 1 oder 2 /dt	je 29,95
Project-X	23,95
Railroad Tycoon /dt	29,95
Secret of Monkey Island /dt	36,95
Silent Service 2 /dt	29,95
Sim Ant oder Sim Earth /dt	je 35,95
Space Quest 1 oder 2 /dt	je 25,95
Street Fighter 2 /dt	25,95
Turrican 1 oder 2 /dt	je 22,95
WWF European Rampage Tour	21,95
Wing Commander /dt	39,95

ZUBEHÖR

1 MB-Erweiterung für Amiga 500	49,95
2. Laufwerk 3,5"	139,00
 Gravis Joystick Amiga	 51,95
Gravis Game Pad Amiga	33,95


**Sonder-
ANGEBOTE**

So
können Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

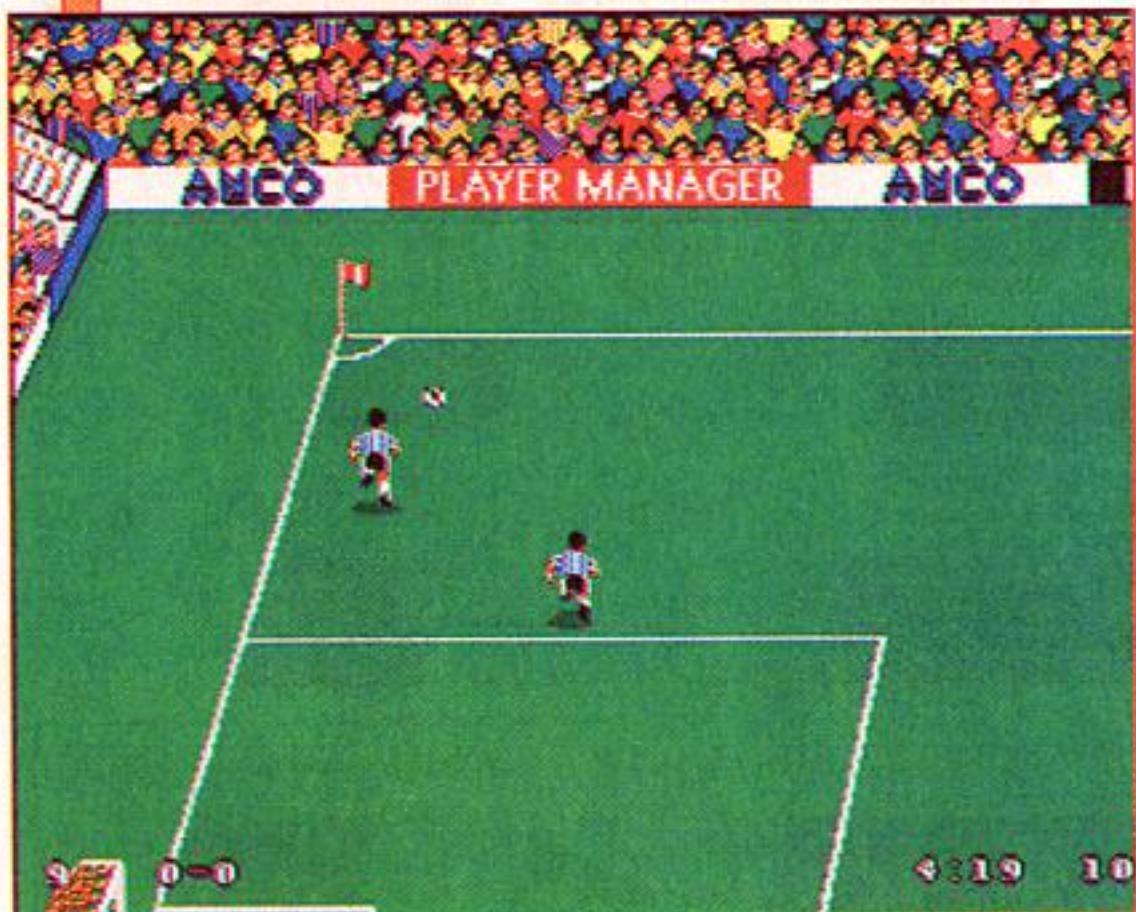
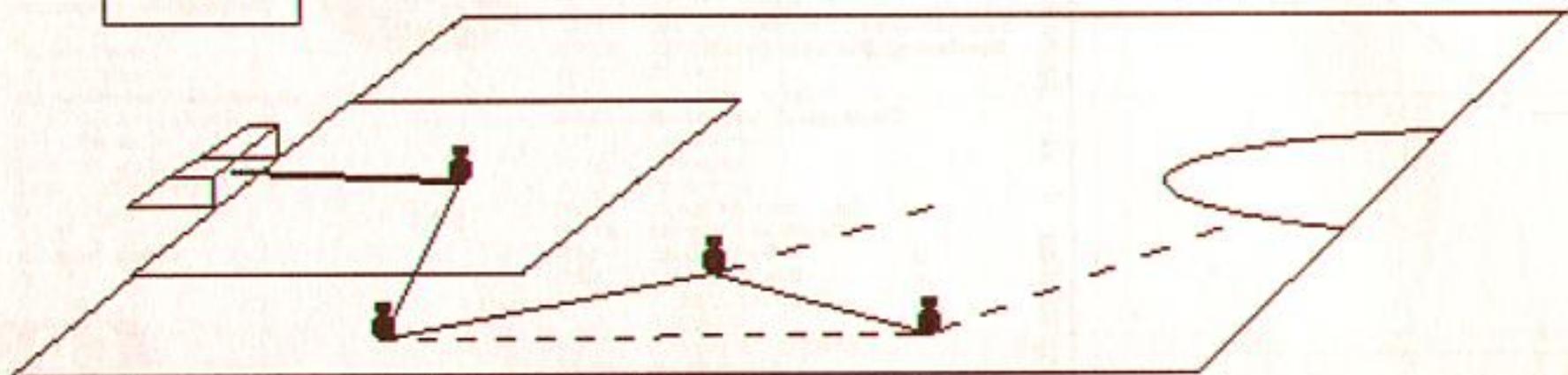
TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

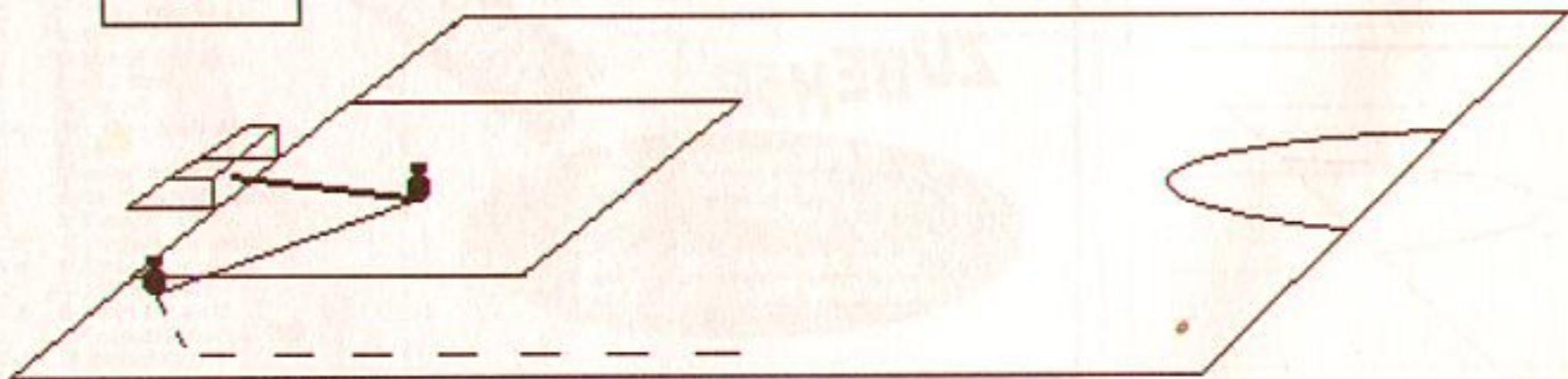
Richtung Mittellinie vor – der Gegner steht somit todsicher im Abseits. Es empfiehlt sich übrigens, die Abseitsfalle in möglichst vielen Freundschaftsspielen zu trainieren,

ist dabei aufs Mannschaftstraining zu legen, da man hier die Steuerung und das Zusammenspiel erlernen kann. Bei Ecken und Freistößen in Tornähe lohnt es

4



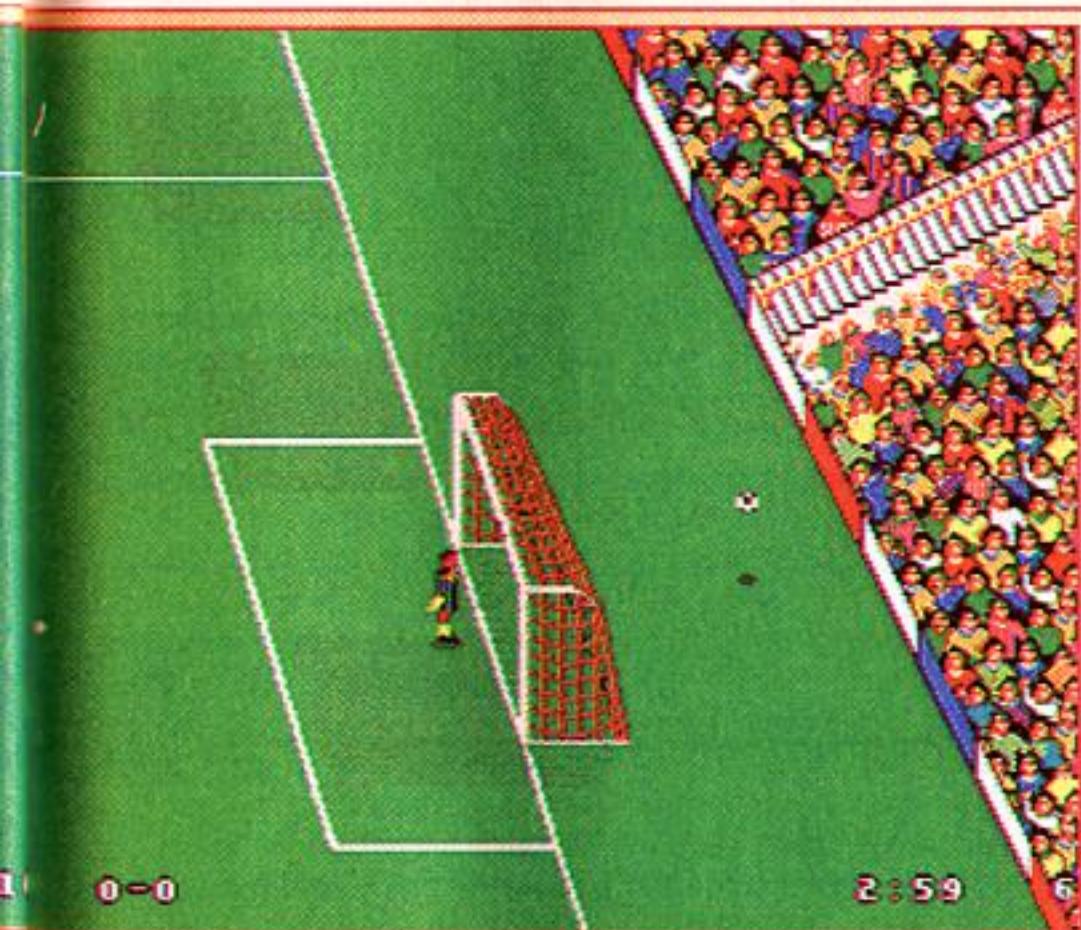
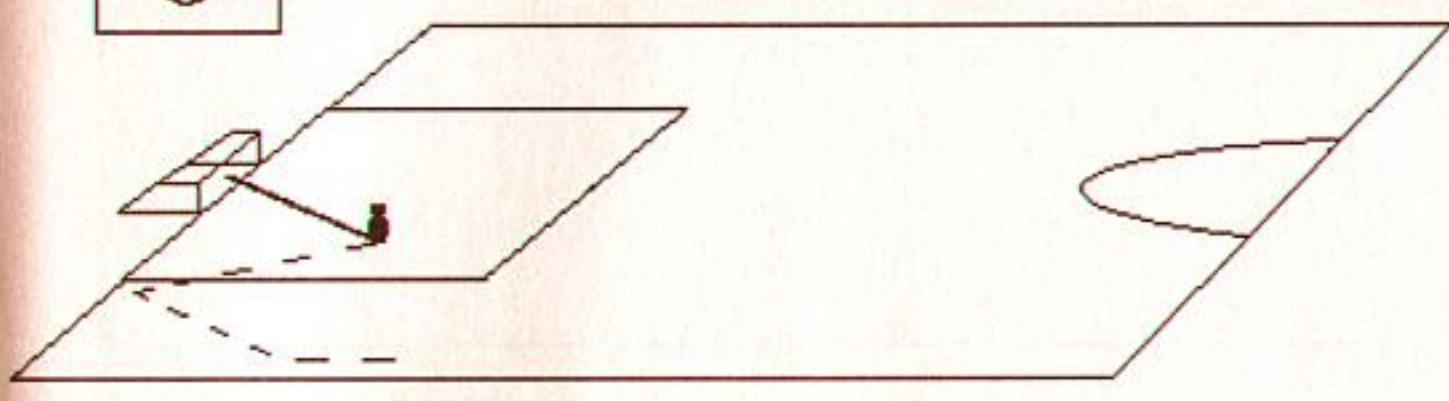
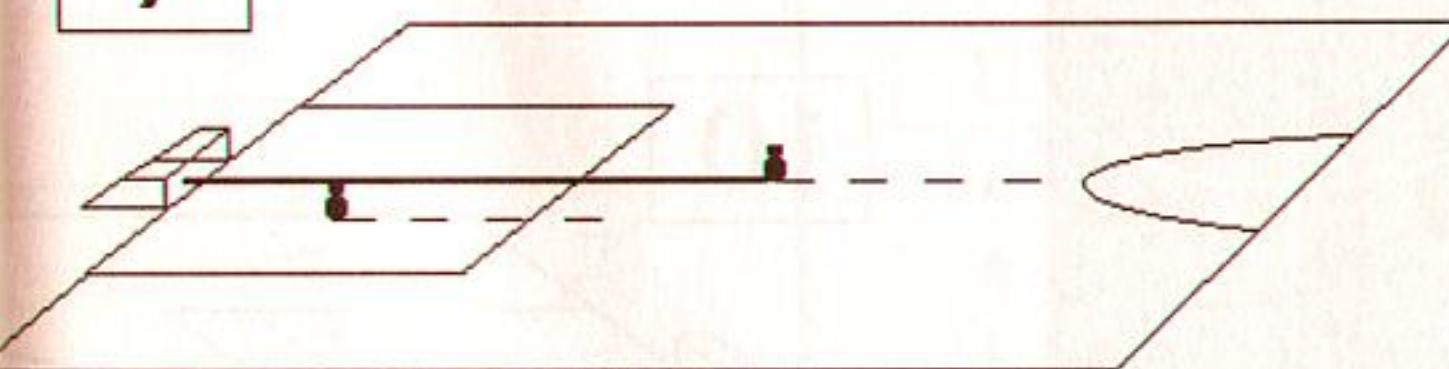
5



denn bei perfekter Beherrschung dieser Abwehrtechnik ist es möglich, in einem 10-Minuten-Spiel den Gegner ca. 30mal ins Abseits laufen zu lassen.

Anfangs sollte man häufig auf die umfangreichen Trainingsmöglichkeiten des Programms zurückgreifen. Besonderer Wert

meist, einen der „festen Spielzüge“ auszuwählen, da man am Abschluß eines solchen immer eine sehr gute Torchance erhält. Einwürfe sollten stets in Richtung gegnerisches Tor ausgeführt werden, denn andernfalls kann aus einem simplen Einwurf leicht eine prima Torchance für den Gegner werden. Elfmeter zu verwandeln, stellt bei diesem Spiel kein Problem dar. Am besten zieht man

6**7**

flach in die untere Ecke ab, in der ersten Halbzeit also in die rechte, in der zweiten in die linke. Nimmt man an einer Weltmeisterschaft teil, ist es ratsam, vor jedem Spiel seinen Gegner auszuspionieren: Zunächst sollte man den zukünftigen Kontrahenten in einem Freundschaftsspiel als „eigenes“ Team anwählen, um Einblicke in dessen Taktik zu bekommen (4-4-2, 4-3-3, 4-2-4 usw.) und zu erkennen, wer im Spiel welche Schlüsselpositionen innehat. Als nächstes sieht man sich den Gegner in einem voll computergesteuerten Spiel an und achtet dabei auf seine Besonderheiten (Kurzpaßspiel oder lange Pässe nach vorne; nur

**3x
Vollpreis-Spaß
für nur 19,90
DM pro Spiel**

Hunter**19,90 DM****Chambers of Shaolin****19,90 DM****Mercenary****19,90 DM**

Bestellungen nur gegen Nachnahme oder Vorkasse (+ 5,- DM Porto bzw. 10,- DM vom Ausland) bei:

**MANFRED BERGLER
HARDWARE-SOFTWARE
Fodermayrstraße 24
80993 München
Fax: 089/140 16 24**

Inh.: C.Kunzmann & A.Stroh
Wilhelmstr. 72 35392 Gießen
A.C.E.S.
Versand

Telefon: 0641 / 74728
von 10:00 bis 18:00

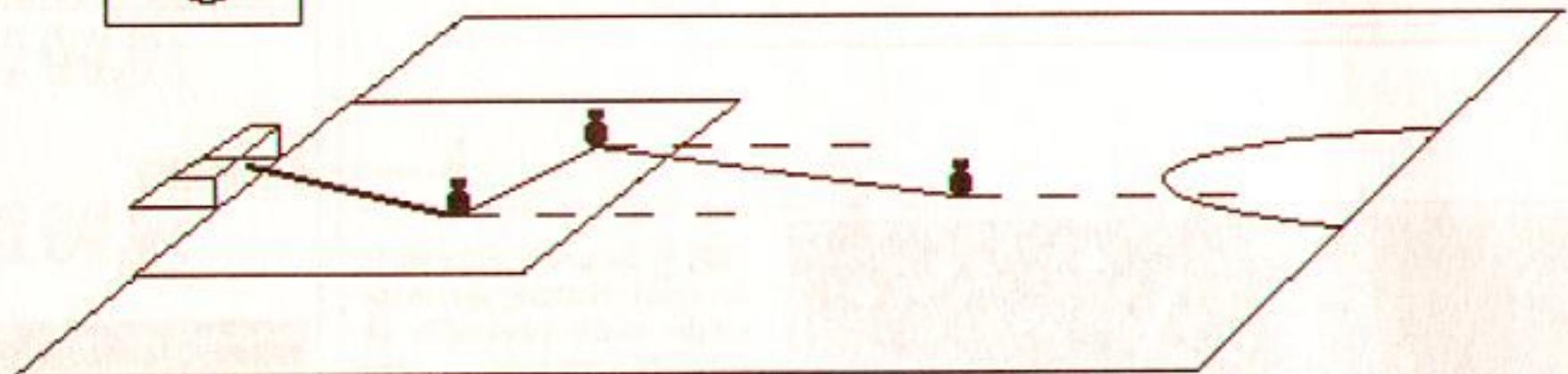
Ambermoon	dt.	79,90
Anatoss	dt.	67,90
Arabian Nights	dt.	62,90
Arcade Pool (CD32)	dA.	35,90
Aufschwung Ost	dt.	62,90
Bubba n Stix	dA.	56,90
Bubba n Stix (CD32)	dA.	62,90
Campaign 2	dt.	68,90
Darkmoro	dt.	62,90
Death or Glory	dt.	83,90
Der Clou (CD32)	dt.	65,90
Die Siedler	dt.	79,90
Donk	dA.	59,90
Dracula	dA.	35,90
Elfinania (500 & 1200)	dA.	53,90
Elate II - Frontier (CD32)	dt.	59,90
Fire & Ice (CD32)	dA.	53,90
Goblins 3	dt.	68,90
Hense - Die Expedition	dt.	41,90
Heimdal 2	dt.	68,90
Jurassic Park	dt.	56,90
K240	dA.	53,90
Kolumbus	dt.	71,90
Legacy of Sorsail (CD32)	dA.	59,90
Lionheart	dA.	35,90
Maelstrom	dt.	75,90
Mr. Nutz	dt.	56,90
Pizza Connection	dt.	79,90
Ruesselsheim	dt.	65,90
Sabre Team	dt.	62,90
Simon the Sorcerer (1200)	dt.	81,90
Simon the Sorcerer (500)	dt.	68,90
Tornado (1200)	dA.	77,90
und viele mehr....		

Versandkosten DM 7,00 + 3,00 (Nachnahme + Zahankarte, Versandkostenfrei Vorkasse (Euroscheck) nur DM 7,00, Versandkosten Ausland auf Anfrage (Alle Preise unter Vorbehalt))

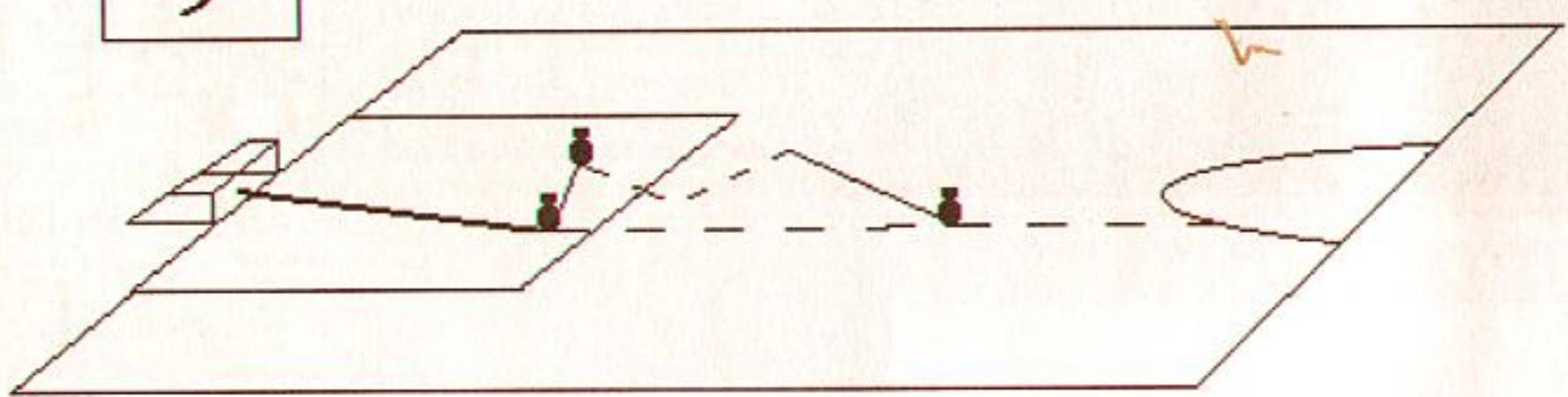
TIPS & TRICKS

DIE SOLIDEN

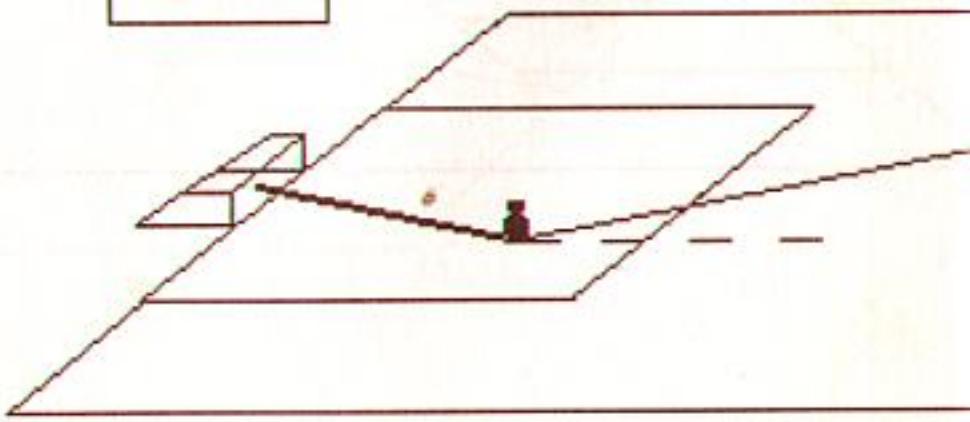
8



9



10



hohe oder nur tiefe Flanken usw.). Am Ende dieser Be- schattung müßte man seinen Gegner bis ins Detail kennen und ist somit vor bösen Über- raschungen gefeit. Für sein ei-

genes Team wählt man logi- scherweise eine Taktik, die gut zu ihr paßt: Man mustert die Werte seiner Spieler und wählt dann, je nachdem, ob die Abwehr oder der Sturm



S. JAIRZINHO

0:25

besonders stark ist, eine Offensiv- bzw. eine Defensiv-Taktik.

Nun zu den einzelnen Torschuß-Taktiken:

1: Aus dem Mittelfeld heraus dribbelt man entweder in die halblinke oder in die halbrechte Ecke des Strafraums und zieht in die lange Ecke des Tors ab.

2: Vom Flügel her dringt man in den Strafraum ein und spielt einen kurzen Paß auf einen freien Mann. Dieser hat nicht nur freie Schußbahn, sondern auch den Vorteil, daß sich der Torwart eher auf den anderen Spieler konzentriert.

3: Ein Mittelfeldspieler

schlägt einen Steilpaß zu einem Stürmer. Dieser marschiert dann allein aufs Tor zu. Mit eingeschaltetem Abseits kann der Stürmer eventuell im Abseits stehen – in diesem Fall obengenannten Tip anwenden!

4: Aus dem zentralen Mittelfeld heraus spurtet man auf einen der beiden Flügel zu. Sobald man dort angekommen ist, spielt man mit einem richtig positionierten Spieler eine Art „Doppelpaß mit Unterbrechung“ (richtige Doppelpässe sind in Kick Off 3 leider nur recht schwierig auszuführen). Ist alles korrekt gelaufen, müßte man jetzt

sehr viel Zeit für eine präzise Flanke auf einen im Strafraum stehenden Stürmer haben. Dieser kann die Flanke dann entweder mit dem Fuß oder mit dem Kopf im Tor versenken.

5: Mit einem möglichst schnellen Spieler einen der beiden Flügel entlangwetzen. Sobald man an der normalen Flankenposition angekommen ist, läuft man in einem Winkel von ca. 70 Grad auf die Tor-Auslinie zu. Kurz davor spielt man dann einen flachen Paß auf einen im Strafraum wartenden Stürmer. Dieser braucht das Leder nur noch reinzuschieben. Der

Spielzug ist übrigens ideal, um das Abseits zu umgehen!

6: Wie 5, jedoch läuft man, anstatt zu passen, in einem Winkel von 90 Grad in den Strafraum und ballert mit voller Wucht in die lange Ecke.

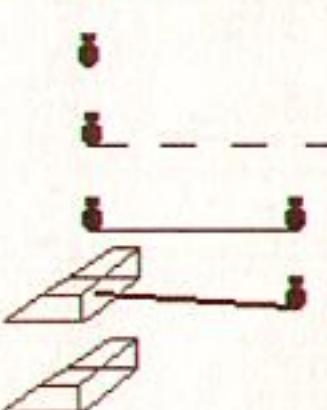
7: Aus dem Mittelfeld kommend, zieht man aus ca. 25 Metern Entfernung ab. Bei einem guten Timing des Schusses dürfte der Torwart keine Chance haben. Kann er jedoch abklatschen, ist man mit einem mitgelaufenen Stürmer zur Stelle und staubt ab.

8: Aus dem Mittelfeld paßt man in den Strafraum. Ein Stürmer spielt den Paß direkt zu einem seiner im Strafraum stehenden Kollegen. Wird die Kombination von den drei Spielern schnell ausgeführt, hat man viel Zeit für einen gefährlichen Torschuß.

9: Man läuft ins zentrale Mittelfeld und spielt einen kurzen Paß auf einen nebenstehenden Spieler. Dieser dribbelt sich bis in den Strafraum durch und spielt wieder zum nun freistehenden anderen Spieler zurück. Ein gewaltiger Schuß in die lange Ecke, und das Tor ist perfekt.

10: Kurz nach der Mittellinie flankt man von einem der beiden Flügel aus weit in den gegnerischen Strafraum. Ein zum Ball laufender Stürmer versucht, diesen mit dem Kopf oder mit dem Fuß im Gehäuse unterzubringen. Der Spielzug ist besonders zu empfehlen, wenn noch schnell vor Ende der Spielzeit ein Tor erzielt werden muß.

LEGENDE



Spieler
Weg des Spielers
Paß
Torschuß
Tor

KNOW HOW INDEX

Alle Tips auf einen Blick

Abandoned Places	11/92	Tip	Cool Craz Twins	10/92	Codes	Cool Crime Sisters	10/90	Cheat	Monty Python	12/90	Cheat	Space Ace 2	3/92	Tip
Abandoned Places 1	12/92	Tip	Cool Spot	3/93	Freezer	Cool Crime Sisters	12/90	Tip	Moontone	5/92	Cheat	Space Ace 2	4/92	Freezer
Abandoned Places 2	9/93	Freezer	Crazy Cars III	11/92	Freezer	Cool Crime Sisters	1/91	Cheat	Morph	10/93	Tip/Freezer	Space Cruise	1/93	Freezer
Addams Family	9/92	Tip	Crazy Sze 2	11/92	Freezer	Cool Crime Sisters	4/91	Tip	Mortal Kombat	4/94	Cheat	Space Gun	7/93	Tip
Afterburner	1/91	Cheat	Crossbow	5/91	Tip	Coriolis	10/91	Cheat	Montville Manor	9/91	Übung	Space Gun	4/94	Tip
Agony	5/92	Cheat	Cretins	12/91	Cheat/Fz.	Coriolis	10/91	Codes	Mr. Nutz	5/94	Cheat	Space Quest 2	12/91	Tip
Alcatraz	5/92	Freezer	Cruise for a Corpse	12/91	Übung	Coriolis	9/92	Codes	Mr. Nutz	7/94	Tip/Kart/Fz.	Space Quest 3	7/92	Tip
Alien Breed	2/92	Cheat	Cruise for a Corpse	7/92	Tip	Coriolis 2	7/91	Cheat	Myth	10/92	Cheat	Space Quest 4	4/93	Übung/Kart.
Alien Breed	2/92	Freezer	Crystals of Adabor	9/91	Cheat	Coriolis 2	1/91	Cheat	Narc Police	2/91	Cheat	Special Forces	7/92	Cheat
Alien Breed	3/92	Cheat	Curse of Enchanted	1/93	Tip	Coriolis 2	4/91	Tip	Narc Police	5/91	Tip	Speedball 2	4/91	Tip
Alien Breed Special Ed. 1992	5/93	Cheat/Tip	Curse of Enchanted	12/92	Tip	Coriolis 2	10/91	Tip	Speedball	1/92	Freezer	Speedball	1/92	Freezer
Alien Breed Special Ed. 1992	3/93	Freezer	Cyberpunk	4/94	Codes/Cheat	Coriolis 2	5/92	Übung/Kart.	Navy Seal	10/91	Cheat	Spellbound	12/90	Codes
Alien Breed Special Ed. 1992	1/93	Codes	D/Generation	10/92	Freezer	Coriolis 2	7/92	Tip	Navy Seal	1/92	Freezer	Spiral	4/91	Codes/Cheat
Alien Breed 1992 Special Ed.	9/93	Tip	Darkman	3/92	Cheat	Coriolis 2	9/91	Tip	Necrom	1/92	Codes	Spiralz Worlds	1/92	Cheat
Alien Breed 2	1/94	Tip/Fz./Cod.	Das Boot	9/91	Cheat	Coriolis 2	7/91	Cheat	Nick Faldo's Golf	9/93	Cheat	Space Quest 5	10/91	Cheat
Alien Breed 2	4/94	Karten	Das Erbe	9/92	Tip	Coriolis 2	10/90	Cheat	Nicky 2	9/93	Codes	Space Quest 6	4/92	Tip
Alien World	5/92	Cheat	Das Schwarze Auge	10/92	Tip	Coriolis 2	7/93	Tip	Nicky Boom	11/92	Codes/Fz.	Space Quest 7	1/93	Tip
Amberon	1/94	Übung/Karten	Day of the Viper	3/91	Tip	Coriolis 2	3/92	Tip	Nicky Boom	12/92	Cheat	Space Quest 8	12/91	Tip
Amberon	3/94	Tip/Karten	Days of Thunder	11/91	Cheat	Coriolis 2	7/92	Tip	Nightforce	7/91	Tip	Space Quest 9	7/92	Tip
Amberon	5/94	Tip	Deep Core	1/94	Codes	Coriolis 2	9/91	Tip	Nightforce (Act.)	11/91	Cheat	Space Quest 10	12/91	Tip
Amberon	11/92	Freezer	Defender 2	3/91	Cheat/Codes	Coriolis 2	10/92	Codes/Übung	Night Hunter	12/90	Codes	Space Quest 11	4/93	Tip
Amberon	7/92	Übung	Defender of the Crown	5/91	Cheat	Coriolis 2	1/93	Codes	Night Shift	2/91	Codes	Space Quest 12	7/91	Tip
Ambras	12/91	Codes	Deliverance	9/92	Freezer	Coriolis 2	4/91	Codes	Ninja Remi	4/91	Übung	Space Quest 13	3/93	Cheat
Anarchy	4/91	Codes	Dennis	7/94	Freezer	Coriolis 2	7/93	Codes	Nike	2/91	Cheat	Space Quest 14	11/91	Cheat
Another World	2/92	Übung/Kart.	Der Cloud	4/94	Tip	Coriolis 2	4/92	Tip	Obitus	3/91	Karten	Space Quest 15	9/92	Cheat/Codes
Antarbi	1/94	Tip	Der Pottzucker	9/92	Tip	Coriolis 2	7/92	Tip	Obituarius	12/91	Cheat	Space Quest 16	12/91	Cheat
Antarbi	4/94	Tip	Der Spion in Silbersee	4/94	Übung	Coriolis 2	9/91	Tip	Odin	4/94	Tip	Space Quest 17	7/92	Cheat
Antares	9/91	Tip	Der Spion, der mich liebt	3/91	Tip	Coriolis 2	10/92	Codes	Orca	5/92	Codes	Space Quest 18	11/92	Cheat
Antares	3/92	Tip	Desert Strike	7/93	Tip/Karten/Fz.	Coriolis 2	1/93	Codes	OutRun	2/91	Cheat	Space Quest 19	12/91	Tip
APF	1/91	Cheat	Devilx	1/92	Tip	Coriolis 2	4/91	Codes	Outzone	11/91	Codes	Space Quest 20	5/91	Tip
Apido	1/92	Tip	Devious Designs	3/92	Codes	Coriolis 2	12/91	Tip	Overdrive	12/93	Karten	Space Quest 21	12/90	Tip
Apido	4/92	Übung/Fz.	Devious Designs	4/92	Codes	Coriolis 2	1/93	Tip	Over the Net	9/91	Tip/Cheat	Space Quest 22	9/91	Cheat
Adventure	10/92	Freezer	Devious Designs	3/94	Codes	Coriolis 2	4/91	Codes	Oxyd Magnum	4/94	Codes	Space Quest 23	4/91	Cheat
Adventure Nights	9/95	Übung/Fz.	Devious Designs	3/94	Codes	Coriolis 2	7/92	Tip	Pacific Islands	9/92	Freezer	Space Quest 24	1/93	Cheat
Adrenox 2	5/91	Cheat	Dith in Space	7/94	Codes	Coriolis 2	9/91	Tip	Packland	1/92	Cheat	Space Quest 25	10/91	Tip
Adrenox	4/92	Freezer	Dojo Dan	12/92	Cheat	Coriolis 2	10/90	Tip	Peng	6/91	Codes	Space Quest 26	10/93	Tip
Adrenox-Geddon	9/91	Tip	Dominator	7/91	Cheat	Coriolis 2	1/91	Tip	Force Kick Boxing	2/91	Tip	Space Quest 27	7/91	Codes
Adrenox-Geddon	10/91	Cheat	Donk	4/94	Freezer	Coriolis 2	4/91	Tip	Popstar 2	12/92	Freezer	Space Quest 28	2/92	Cheat
Arria	7/92	Tip	Doodling	3/93	Cheat	Coriolis 2	12/90	Tip	Popstar 3	9/92	Cheat	Space Quest 29	4/91	Cheat
Assassin	4/93	Cheat	Dragonflight	3/94	Codes	Coriolis 2	5/91	Tip	Popstar 4	12/92	Cheat	Space Quest 30	11/91	Cheat
Assassin	3/93	Karten/Tips	Double Dragon	10/91	Cheat	Coriolis 2	12/90	Tip	Popstar 5	1/93	Codes	Space Quest 31	12/91	Cheat
Assassin Special Edition	4/94	Cheat/Freezer	Double Dragon 2	1/92	Cheat	Coriolis 2	1/91	Tip	Popstar 6	11/91	Codes	Space Quest 32	1/93	Cheat
Assassin Special Edition	5/94	Karten	Double Dragon 3	12/92	Freezer	Coriolis 2	4/91	Tip	Popstar 7	12/92	Freezer	Space Quest 33	12/91	Tip
Attack Operation Mikromen	11/92	Tip	Dragon von Lexx	1/92	Tip	Coriolis 2	10/92	Tip	Popstar 8	1/93	Codes	Space Quest 34	12/91	Tip
A-Train	9/93	Cheat	Dragon Breed	1/91	Cheat	Coriolis 2	1/93	Codes	Popstar 9	10/92	Übung	Space Quest 35	12/91	Cheat
A-Train d.	11/93	Cheat	Dragonflight	12/92	Tip	Coriolis 2	4/91	Tip	Police Manager	1/92	Cheat	Space Quest 36	12/91	Cheat
Atomic Robo-Kid	3/91	Cheat	Dragonflight	1/91	Tip	Coriolis 2	12/90	Tip	Police Quest	17/91	Tip	Space Quest 37	12/91	Cheat
Atomic Robo-Kid	11/91	Codes	Dragonflight	2/91	Tip	Coriolis 2	1/92	Tip	Police Quest 1	11/91	Tip	Space Quest 38	12/91	Cheat
Awesome	4/91	Tip	Dragonflight	3/91	Tip	Coriolis 2	4/91	Tip	Police Quest 2	10/90	Übung	Space Quest 39	12/91	Cheat
Awful's Magic Hammer	10/91	Tip	Dragon's Lair	3/91	Cheat	Coriolis 2	10/92	Tip	Police Quest 2	9/92	Tip	Space Quest 40	12/91	Cheat
Baby Joe	1/92	Codes	Dragon's Lair Timewarp	2/91	Cheat/Übung	Coriolis 2	1/93	Codes	Police Quest 3	12/91	Tip	Space Quest 41	12/91	Cheat
Back to the Future 3	7/91	Übung	Dragon's Lair 2	2/92	Tip	Coriolis 2	4/91	Tip	Police Quest 4	9/92	Tip	Space Quest 42	12/91	Cheat
Back to the Future 3	9/91	Cheat	Dragon's Lair 3	3/93	Cheat	Coriolis 2	10/92	Tip	Police Quest 5	11/91	Tip	Space Quest 43	12/91	Cheat
Bar Games	12/90	Tip	Dragon Scope	9/91	Freezer	Coriolis 2	1/93	Codes	Police Quest 6	12/90	Codes	Space Quest 44	12/91	Cheat
Barbarian	3/91	Cheat	DSA — Die Schicksalslinie	3/93	Freezer	Coriolis 2	4/91	Tip	Police Quest 7	1/92	Tip	Space Quest 45	12/91	Cheat
Barbarian	2/92	Tip/Fz.	Dome	10/92	Tip	Coriolis 2	12/90	Tip	Police Quest 8	10/91	Tip	Space Quest 46	12/91	Cheat
Barbi's Tale 3	5/91	Cheat	Dome 2	12/93	Tip	Coriolis 2	5/91	Tip	Police Quest 9	10/92	Übung	Space Quest 47	12/91	Cheat
Barbi's Tale 3	2/92	Tip	Dome 2	5/94	Freezer	Coriolis 2	12/90	Tip	Police Quest 10	1/92	Tip	Space Quest 48	12/91	Cheat
Barbi's Tale 3	10/92	Tip	Dungeon Blaster	1/										



AMIGA CD-ZOCKER

MULTIMEDIA & MEHR

Die CD lebt nicht vom Spiel allein, hier stellen wir Schiller-Soft vor, die über reines Entertainment hinausgeht. Allerdings seien Euch dazu Maus und Tastatur sowie Festplatte oder Floppy ans amiganische Herz gelegt.



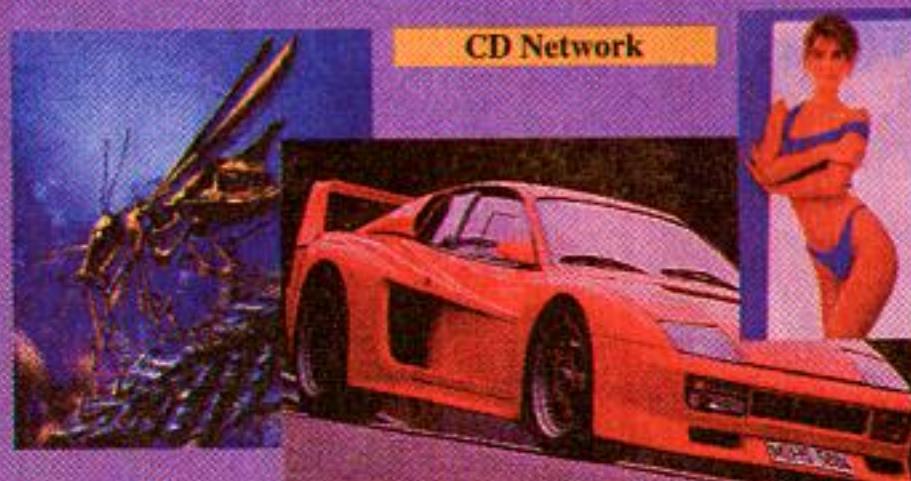
CD EXCHANGE VOL. 1

Hier tut sich gleich eine wahre Software-Fundgrube auf: Zocker finden allerlei PD-Klassiker, darunter Perlen wie „Megaball“ oder „Robouldix“, und Lernfreudige werden mit teils hervorragender Edutainment-Soft (z.B. für Mathe-Übungen) beglückt. Und als Augenmensch freut man sich über die vielen digitalisierten, selbstgepinselten oder raygetraceten Bilder, Clip Arts zu diversen Themen sowie die hübschen Animationen – besonders die mit dem Landschaftsgenerator „Vista Pro“ erstellten 3D-Flüge und die Slapsticks à la Eric Schwartz können sich sehen lassen. Zu hören gibt's auch eine Menge, vor allem ganz ausgezeichnete Musik der verschiedensten Stilrichtungen. Allerdings sind einige Programme auf AGA-Rechner bzw. das CD² abgestimmt, auch am enthaltenen Quiz mit Preisen im Gesamtwert von ca. 3.000,- DM können Besitzer sonstiger CD-Amigas leider nicht teilnehmen. Für sie dürfte sich die Ausgabe von rund 70 Märkern (der Standardpreis für alle vorgestellten Scheiben) somit kaum rechnen.

CD NETWORK

Nomen est omen, denn dieser Silberling enthält PD-Soft für Computer-Kommunikation im weitesten Sinne – also etwa den Netz-Kontrolleur „Pernet“ und das bekannte Terminal-Programm „Term“. Daneben findet sich einiges an Stoff, der den digitalen Versand lohnt: erstklassig digitalisierte Bilder zu den Themen Technik, Natur und Soziales etwa. Dazu gibt's passende Bildbetrachter für

ausgefallene Grafikformate wie GIF oder JPEG; ja, selbst Motive auf Photo-CDs können (ein Multisession-Laufwerk vorausgesetzt) nach IFF gewandelt und beguckt werden. Weiterhin hat Weird Science die Fishdisks 801 bis 975, die AMOS PD-Nummern 471 bis 610 sowie einige nützliche Tools auf die CD gepackt. Doch gerade hier sind Maus und Keyboard ein Muß, ansonsten stößt man mit seinem CD² oder CDTV schnell an Grenzen.



CD Network



Multimedia Toolkit

UND NOCH ZWEI

Ein Fest für Demofreaks verspricht Euroscene von Almathera: Von aktuellen Ausnahmen abgesehen, finden sich auf der CD nahezu alle Demos, Intros, Dentros, Musiktracks und Mags, die die Szene seit 1988 hervorgebracht hat! Bloß liegt ein Großteil der Files gepackt vor, und ob Einsteiger wohl mit den Entpackern DMS und LHA klarkommen? Außerdem ist die Scheibe leider nicht bootfähig, eine Festplatte muß also quasi sein. Auch das Multimedia Toolkit von Weird Science dürfte nicht jedermann's Darling sein, denn hinter dem vielversprechenden Namen verbirgt sich bloß eine weitere Sammlung von Digibildern, Musikstücken und Samples. Immerhin ist die Qualität durchweg hervorragend; unter den vielen, vielen Files findet man manch originelles Motiv und allerlei launige Sound-FX. (rl)

Info & Bezug:

GTI Software
Tel. 06171/85934



CD Exchange



Euroscene



Videoclips zum Selbermachen

VIDEO CREATOR

Schon mal MTV oder Viva geguckt? Klaro. Schon mal gedacht, wie es wohl wäre, selbst ein Musikvideo auf die Beine zu stellen? Dazu braucht Ihr bloß etwas Phantasie, einen AGA-Amiga mit CD-Power – und Almatheras neuen Clip-Baukasten!

CD-CLIP-USER & CLUB



Die Arbeitsoberfläche

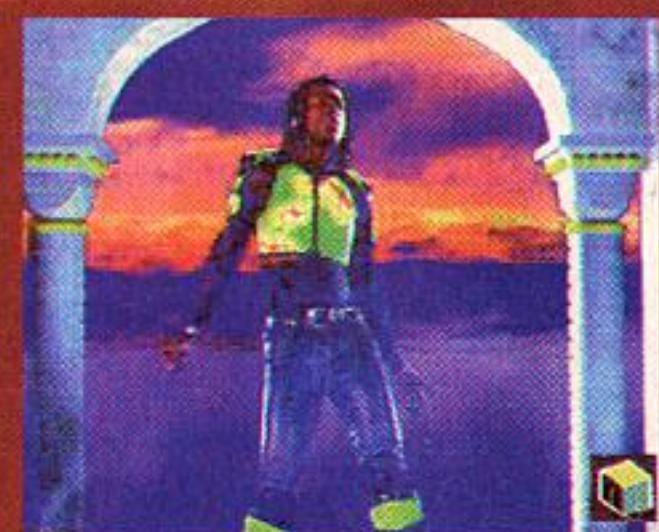
Für Video-Regisseure mit CD³² sind allerdings einige Hardware-Hürden zu nehmen: Da man bei der Standardkonsole ohne Save-Möglichkeit auskommen muß, läßt sich hier nur das vollendete Werk (durch Überspielen auf Videotape) sichern – ein Unterbrechen der Arbeit ist nicht möglich. Die optimale Konfiguration besteht somit aus einem CD³² mit Festplatte bzw. Floppy oder einem A1200 bzw. A4000 mit Schillerschleuder; wegen der simplen Bedienbarkeit des Programms lassen sich hübsche Ergebnisse allerdings auch in einem Rutsch erzielen.

Im Hauptmenü teilt man der

Software zunächst den gewünschten Musiktitel mit, dann werden auf einer zoombaren Zeitlinie in groben Zügen Reihenfolge und Timing einzelner Grafikeffekte festgelegt. Am Screen darunter entscheiden sich nun die Details: Soll etwa zunächst ein Bild

langsam eingeblendet werden, gefolgt von einem Fade auf ein zweites Motiv? Sollen sich Vektorobjekte oder Texte (für die übrigens keine Tastatur erforderlich ist) über den Bildschirm winden? Oder bedarf es gar psychedelischer Farbwechsel bzw. eines Stroboskops, um das Musiktempo hervorzuheben? Die Möglichkeiten erinnern stark an die von „Demo Maniac“, sind jedoch nicht ganz so vielfältig – z.B. sind parallel ablaufende Effekte hier ebensowenig möglich wie 3D-Zooms. Trotz oder gerade wegen der etwas eingeschränkten Manipulationsmöglichkeiten ist der Video Creator aber eine gute

Sache für Einsteiger. Die Bedienung über Icons und Maus/Pad ist ein Kinderspiel, zudem hält die CD rund 1.000 Bilder, haufenweise Clip Arts und kleine Animationen als schmückendes Beiwerk für das Eigenbau-Video parat; alles schön nach Sachgebieten geordnet. Und erstmals wird hier auch das Full Motion Video-Modul unterstützt, so daß man bereits vorhandene CD-Videoclips nachbessern und z.B. mit dem eigenen Konterfei mischen kann. Weitere Features wie die praktische Synchronhilfe zum Abstimmen von Bild und Ton oder der Zufallsgenerator, der praktisch ohne weiteres Zutun brauchbare Clips erstellt, machen den Video Creator bereits am CD³² zu einem unterhaltsamen Spielzeug gerade für Rave- und Technofreaks – am Computer können sich mit dem bald auch komplett deutsch erhältlichen Tool zudem (via Mal- oder Raytracing-Progamm) selbst erstellte Pixeleien in Bewegung versetzen lassen. Warum also nicht auf dem Regiestuhl Platz nehmen? (rl)

Eine der leichtesten Übungen:
Fading

Full Motion Video: links ohne, rechts mit Unterstützung durch den Video Creator

VIDEO CREATOR

Deutsch angeleiteter Videoclip-Baukasten mit lockerer Handhabe und vielen, doch etwas unflexiblen Optik-FX. Am CD³² ohne Speichermöglichkeit.

Hersteller: Almathera

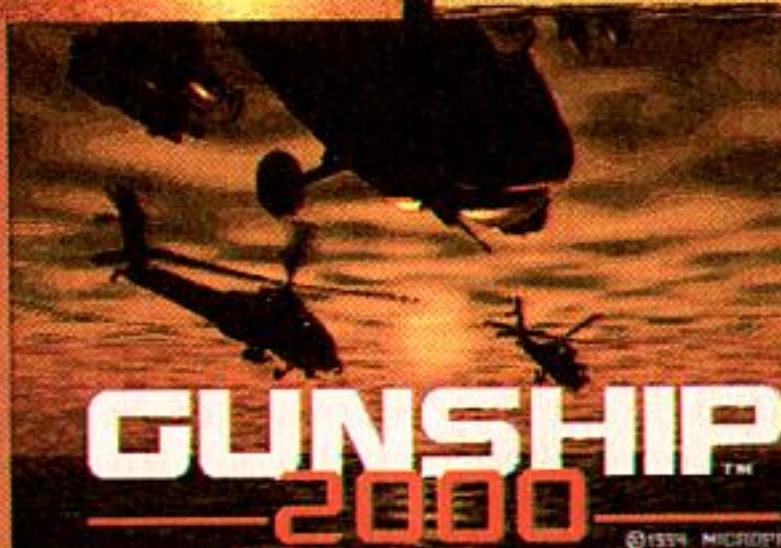
Preis: ca. 99,- DM

Bezug: Fa. GTI,
Tel. 06171/859 34

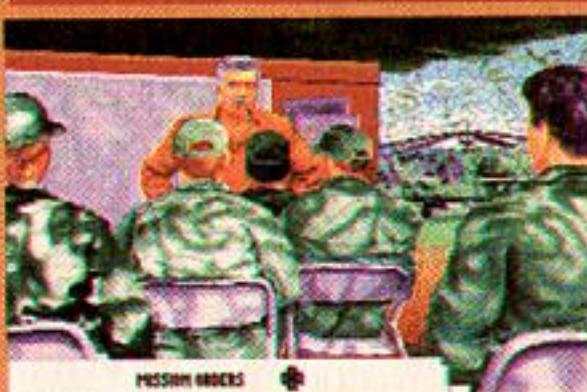


Auf der Silberscheibe befindet sich im wesentlichen das Programm der 1200er-Version: Mit einem der sieben anwählbaren Kampfhubschrauber (Kiowa, Blackhawk, Apache AH-64 etc.) muß man in knallharten Trainings- und Einzelmissionen vorgegebene Primär- und Sekundärziele in Zentraleuropa oder am Persischen Golf ausschalten. Vor jedem Einsatz dürfen die Helis frisch bewaffnet werden, wofür nur das Feinste explosiv genug ist. Denn bei den stationären Angriffsobjekten handelt es sich meist um das Hauptquartier oder die Radaranlagen des Gegners, während die beweglichen Ziele z.B. aus Panzerverbänden bestehen, deren Position auf der Landkarte natürlich nur ungefähr bekannt ist. Dazu ergeben sich unterwegs noch reichlich Gelegenheiten zum Schließen feuriger Bekanntschaften, die sich ebenfalls positiv auf die Lage an der Punkte-, Ordens- und Beförderungsfront auswirken.

Der Motivationssteigerung dient neben dem gebotenen Jagdwild auch das knapp bemessene Zeitlimit von (in der Regel) 15 Minuten pro Mission, dessen Überschreitung mit rigorosen Punktabzügen bestraft wird. Für Piloten mit Organisationstalent gedacht sind die Gruppen-einsätze, denn hier dürfen sie bis zu vier Digi-Kollegen bewaffnen und via Sprechfunk auch durch Spezialaufträge kommandieren. Schließlich gibt's noch den Campaign-Modus, wo die Dauer des Feldzugs sowie Art und Anzahl der Missionen als Maßstab für den Erfolg gelten. Aber auch an Flugnovizen wurde gedacht, wes-



Aller guten Dinge sind drei: Nachdem MicroProse seinen aufgebohrten Heli-Klassiker bereits auf normalen und AGA-Amigas abheben ließ, kommen jetzt auch die Besitzer eines CD-Hangars in diesen Genuss!



Laß krachen, Junge!

halb sich hier tausenderlei Sachen individuell einstellen lassen: die Intelligenz der Feinde, das Flugverhalten der eigenen Maschine, die Wetterbedingungen, die (neun) Außenansichten und etliches mehr. Grafisch entspricht die CD-Fassung Pixel für Pixel der 256farbigen 1200er-Version, die 3D-Polygonlandschaft ist also recht detailreich, und die Zwischenbilder sind hübsch. Akustisch gibt's außer den bereits bekannten Sound-FX nun allerdings deutlich bessere Musik direkt von der Schillerscheibe. Dafür macht hier die Steuerung via Joypad einige Probleme: Präzise Manöver werden durch die ausufernde Belegung von Buttons und Steuerkreuz zur Glücksache, und das Einhalten



Alles Gute kommt von oben...

einer bestimmten Flughöhe ist in der Praxis fast unmöglich. Zum Glück unterstützt das Programm aber auch den Joystick und eine (externe) Tastatur, womit dann plötzlich wieder alles wunderbar klappt. Der letzte Kritikpunkt betrifft das gewaltig abgespeckte Handbuch, das bloß noch das Nötigste enthält – vor allem die technischen Infos zu Freund und Feind sind spurlos verschwunden...

Geblieben ist indessen die Faszination dieser Flugsimulation, die auch und gerade in der CD-Version einzigartige Erlebnisse über den Digi-Wolken garantiert – vorausgesetzt, man nimmt ein Keyboard mit an Bord. (mic)



Ein letzter Check

GUNSHIP 2000

(MICROPROSE)

HELI-SIMULATION

85%
„ABGEHOBEN“



GRAFIK 84%

ANIMATION 82%

MUSIK 81%

SOUND-FX 79%

HANDHABUNG 76%

DAUERSPASS 86%

VARIABEL

PREIS DM 89,-

CD

EINGABEMEDIUM

PAD/STICK/KEYB.

SPEICHERBAR

SPIELSTANDE

DEUTSCH

HANDBUCH

Die Programmierer von Team 17 übten sich in CD-Mathematik und entwickelten folgende Formel: „Body Blows“ plus „Body Blows Galactic“ ergibt „Ultimate Body Blows“ – eine Rechnung, die voll aufgeht!



Zwei ganz heiße Typen



Shaolin beim Dschungelsprung

Auf die richtigen Zutaten kommt es an, weshalb beim CD-Rezept des Action-Teams eigentlich nichts schiefgehen konnte – die Verschmelzung der beiden Diskversionen mußte zwangsläufig ein Leckerbissen für Raufbolde werden: Bereits das umfangreiche Menü ist nichts für den kleinen Hunger zwischendurch, mit seiner opulenten Optionsfülle macht es noch den gefräbigsten Prügelknaben satt. Dabei gehört die Anzahl der Rundenzahl und Kampfdauer ebenso zur Digi-Vorspeise wie das genaue Feintuning der Kämpferfähigkeiten und Reaktionszeiten. Je nachdem, ob man allein, zu zweit, im Turniermodus oder im speziellen, eigens für diese Version kreierten „Tag Team Mode“ (einer Art Preiskampf) antritt, wählt man sich unter den 21 vorhandenen Fightern seine(n) Wunschkandidaten aus. Das Angebot reicht von Alien-Kriegern mit außerirdisch ausgestorbenen Techniken bis zum muskulösen Erdling mit mächtig Power in den Muckis. Vor Spielbeginn werden auf Wunsch sämtliche Recken samt ihren Special Moves in einem ausführlichen Steckbrief näher vorgestellt, und es fehlt dabei auch wirklich kein einziger



Einer der Steckbriefe

Haudrauf der beiden Diskversionen: weder der schwertschwingende Ninja mit seinem „Super Shadow“ noch der Shaolinmönch Lo Ray inklusive „Flame of Buddha“ oder das Phantom und sein „Super Sworp“. Nur der Kämpfer Numero 22 tut zunächst recht geheimnisvoll und verrät seine Identität erst, sobald alle übrigen Kollegen bereits am Boden liegen. Allein die Tatsache, daß hier die wunderschönen Kampfarenen der beiden Diskversionen in einem Game vereint wurden, macht die ultimative Kloppelei zu einer lohnenden Anschaffung – die geballte Ladung an detailreicher Grafik ist einfach der Hammer. Schade nur, daß Team 17 vor lauter Begeisterung auch gleich dem Geschwindigkeitsrausch verfiel und dabei zumindest im härtesten Schwierigkeitsgrad die Spielbarkeit etwas aus den Augen verlor. Es geht dann wirklich brutal schnell zur Sache, die Fauste und Füße fliegen fast schon wie im Zeitraffer. Aber auch in der Standardeinstellung ist erst mal Üben angesagt, denn selbst trainierte Kämpfer sind hier keinesfalls ununterfordert. Zum Ausgleich können sie sich auf die (vor allem per Stick) astreine Steuerung in jeder Situation verlassen, und der ultracoole CD-Sound dieser Highspeed-Prügelei sollte eigentlich noch den größten Schlappi auf Touren bringen.

Vermißt haben wir lediglich ein vernünftiges Booklet, welches anscheinend zugunsten der mehrsprachigen Files auf der CD eingespart wurde – obwohl die Vielzahl der Kämpfer doch genügend Stoff für ein dickes Handbuch hergegeben hätte. Aber wenn man ausreichend Kondition mitbringt, macht diese Kloppelei trotzdem ultimativ Spaß! (ms)



Macht's Spaß im Nass?!

ULTIMATE BODY BLOWS

(TEAM 17)

KAMPFSPORT

84%
„RASANT“



GRAFIK	85%
ANIMATION	85%
MUSIK	85%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	80%
DAUERSPASS	83%

VARIABEL: 3 STUFEN

PREIS DM 89,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/JOYSTICK
NEIN
ANLEITUNG

**AMIGA CD-POKER**

NAUGHTY ONES

Was am Amiga gut war, ist auch für das CD³² gut genug, stimmt's? Natürlich stimmt es nicht, aber die CD-Konvertierung von Interactivisions Plattformbuben gleicht der A1200-Version trotzdem wie ein Ei dem anderen.

Halt, die Steuerung wurde ja geringfügig modifiziert, außerdem gibt's nun eine Selbstbeweihräucherung des Herstellers als Intro. Nach wie vor haben wir es also mit einem netten Hüpfer zu tun, dessen hervorstechendste Merkmale ein toller Symbiotmodus für zwei Spieler und ein Gameplay mit dem Charme des Genre-Ahnherren „Bubble Bobble“ sind:

Bild für Bild turnt man durch diverse Szenarien, ist mit dem Aufsammeln von Bonusgöddies für höhere Scores, frische Energiereserven, Zusatzleben oder unscheinbare Extrawaffen beschäftigt und beharzt gelegentlich böse Hexen, Teddybären oder sonstige Knudelgegner. Als Geschoß dient dabei ein Flummi, der von den Wänden abprallt und so selbst schwer erreichbare Stellen von Feindbefall säubert. Langweilig? Nicht unbedingt, denn der abwechslungsreiche Plattformaufbau mit den vielen kniffligen Stellen und einem herausfordernden Schwierigkeitsgrad macht durchaus Spaß – zumal in den 50 Levels ja noch Geheimkammern und witzige Endgegner der Entdeckung harren.

Ausdauerndes Zocken wird mit einer kaum atemberaubenden, aber bunten und sich qualitativ von Level zu Level steigernden Grafik mit nett animierten Sprites belohnt – und mit den bekannt mittelprächtigen Begleitsounds der

**Unspektakuläres Plattform-Hopping...**

Disk-Version bestraft; was für eine CD-Umsetzung ja ein echtes Armutzeugnis ist. Wer also keine allzu hohen Ansprüche stellt und mit einem weiteren Game leben kann, das an den Fähigkeiten des neuen Mediums vorbeikonvertiert wurde, der darf jetzt in den Shop hüpfen. (rl)

NAUGHTY ONES (INTERACTIVISION)

JUMP & RUN**66%**
„UNSPERAKULÄR“

GRAFIK	53%
ANIMATION	64%
MUSIK	59%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	70%
DAUERSPASS	68%

FÜR GEÜBTE**PREIS** **DM 69,-**

EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/STICK
LEVELCODES
ANLEITUNG

Last Ninja 3

Am 64er galt der letzte Schattenkrieger einst als Klassiker, am Amiga ging sein dritter Auftritt schon vor Jahren in die Disk-Hose – doch System 3 wollte sich unbedingt auch noch auf CD blamieren!

Daß man ein verstaubtes Action-adventure, das bereits anno 91 gerade mal 33 Prozentchen für sich verbuchen konnte, heute auf Silberscheibe preßt, ist verwunderlich – daß es statt Verbesserungen nur Verschlechterungen gibt, eine glatte Frechheit. Soll hier schlicht und ergreifend abgezockt werden? Es sieht fast so aus, vor allem, wenn man an das nebenan getestete Actiondebakel aus gleichem Hause denkt... Freilich gibt es von diesem Nin-

Systemabstürze, Grafikfehler und unerklärbare Wartepausen beim Umschalten zwischen Musik und FX sind also an der Tagesordnung; einmal schwebte unser Ninja sogar plötzlich quer über eine Schlucht und konnte das Bild nicht mehr verlassen. Der so erzwungene Reset war aufgrund der altbackenen Präsentation in Verbindung mit schlampiger Programmierung schon fast eine Erlösung... (tl)

**Ich glaub', mein Ninja schwebt!****LAST NINJA 3****(SYSTEM 3)****ACTION-ADVENTURE****22%**
„DAS LETZTE“

GRAFIK	55%
ANIMATION	38%
MUSIK	42%
SOUND-FX	33%
HANDHABUNG	27%
DAUERSPASS	19%

FÜR GEÜBTE**PREIS** **DM 39,-**

EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD
LEVELCODES
NEIN



MYTH

Auch dieses Actionadventure kommt von System 3, hat seinen Ursprung am C64 und die Umsetzung auf Amiga-Disk längst hinter sich. Und auch hier erhält man für wenig Geld nur wenig Spaß.



Und das ist noch eines der schönsten Fotos!

Traurig, aber Warzenschwein: Wo man anno Brotkasten seinen namenlosen Helden noch ganz gerne durch die (für damalige Verhältnisse) optisch und spielerisch netten Fantasy-Gewölbe eines finsteren Dämons scheuchte, kam dann am Amiga schon deutlich weniger Begeisterung auf. Und angesichts dieser 1:1-Konvertierung für das CD³² kann von Begeisterung nun wirklich keine Rede mehr sein...

So sitzt man eben vor einer Grafik, die sich vom betagten 8-Bit-Original nur unwesentlich unterscheidet (u.a. durch noch ruckeligeres Scrolling!), und fragt sich, wo die über 200.000 Farben seiner Multimedia-Maschine abgeblieben sind bzw. wofür es eigentlich die CD als Speichermedium gibt. Zudem fragt man sich, warum das Leben im allgemeinen und dieses Gameplay im speziellen so ungerecht sind, denn nur Millisekunden nach dem Spielstart haben die aus allen Richtungen angreifenden Gegner dem Myth-Frischling meist schon das erste seiner drei Bildschirmleben geraubt. Viel fairer geht's hier aber auch später nicht zu, außerdem ist die Pad-Steuerung überkomplex – erst nach einigen Übungskämpfen weiß man sich mit Faust, Schwert

oder begrenzt vorrätigen Energieprojektilen der Skelette, Fledermäuse und dicken Medusen halbwegs zu erwehren. Ob die locker eingestreuten Rätsel somit ausreichen, um sich mit dieser Software-Antiquität anfreunden zu können, darf bezweifelt werden. Selbst wenn das Teil mal ein Renner war – wer will schon ernsthaft Grafik, Sound und Gameplay in 64er-Qualität auf seiner CD-Schleuder erleben? (rl)

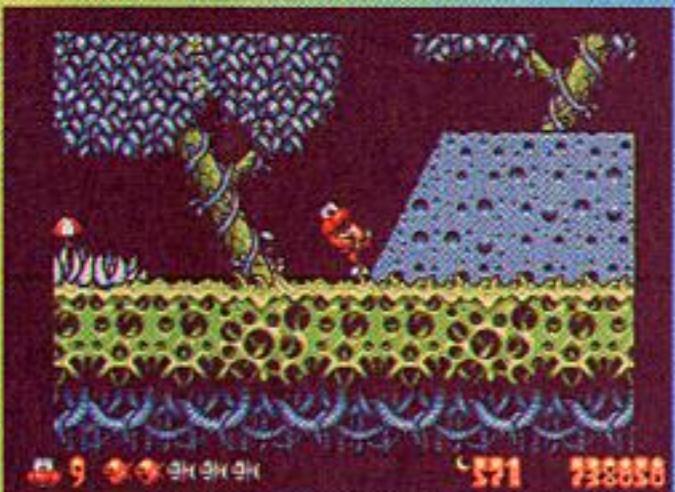
MYTH	
(SYSTEM 3)	
ACTION-ADVENTURE	
48%	„ALT“
GRAFIK	55%
ANIMATION	49%
MUSIK	60%
SOUND-FX	55%
HANDHABUNG	49%
DAUERSPASS	44%
FÜR FORTGESCHRITTENE	
PREIS	DM 39,-
CD	
EINGABEMEDIUM	
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	
JOYPAD	
NEIN	
NEIN	

STARFISH

Am A1200 hat sich Millenniums schuppiger Plattform-Agent gerade erst freigeschwommen, da taucht auch schon sein Bruder mit den Schillerflossen auf – ein Schelm, der sich da großartige Neuerungen erhofft.

Lange Gesichter gibt's bereits beim Filmintro, das exakt so schon den CD-Vorläufer „James Pond 2“ eingeleitet hat. Auch seine Hoffnungen auf verbesserte Präsentation begräbt man am besten gleich wieder, denn es hat noch nicht mal für aufgebohrte Musik gereicht. Aber ein temporeiches und toll spielbares Jump & Run gibt die gute Disk-Vorlage halt auch in einer schwachen Umsetzung ab: Immerhin wurde ja die Steuerung speziell auf den CD³²-Knochen abgestimmt, so daß Pond nun sogar einen Tick handlicher durch die bekannt bunten Käse-, Frucht- und Eiswelten springt, um sich mit knuddeligen Raupen, Bienen, Mäusen oder extradicken Fliegenpilzen anzulegen. Das geschieht mittels Faustthieb oder Kopfsprung, später wirft man seine Gegner auch mit Geröll aus der Bahn. Der Hauptreiz des Spiels liegt freilich im Entdecken immer neuer Features und Extras wie z.B. Tarnschirme, Apfelpistolen, Fallschirme, Sprungfedern oder auch Teleporter in geheime Bonuslevels. Das war zwar bereits am 1200er so, doch mußte man in unserem Testmuster nach einem Lebensverlust noch zum Levelbeginn zurück, während es nun praktische Wegmarkierungen gibt. Darüber hinaus sind hier sämtliche Features der Originalversion vom Mega Drive ent-

halten, u.a. auch die wippenden Plattformen. Und damit haben wir es mit einem der seltenen Fälle zu tun, wo zwar die Möglichkeiten der Hardware nicht ausgeschöpft wurden, aber trotzdem eine Aufwertung fällig ist – Pond Numero drei ist ganz klar ein Elite-Hüpfer auf CD! (rl)



Ein Fisch mit wenig Gräten

JAMES POND 3 OPERATION STARFISH (MILLENNIUM)

JUMP & FUN

77%
„FLOTT“



GRAFIK	75%
ANIMATION	77%
MUSIK	72%
SOUND-FX	70%
HANDHABUNG	77%
DAUERSPASS	79%

VARIABEL: 2 STUFEN

PREIS DM 89,-

CD

EINGABEMEDIUM	
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	

JOYPAD	
SPIELSTANDE	

ANLEITUNG



DER CLOU!

Auf den Disk-Amigas geht Matt Stuvsunt ja schon seit Monaten auf Beutezug, jetzt kann er seine schillernde Gaukenkarriere am geeigneten Medium fortfsetzen – NEO hat das London der 50er Jahre nun auf CD gepreßt. Nach wie vor hat Mattyboy die Charakterzige eines Szene-Cracks: Er wäre halt gar so ger-

ne reich und berühmt, die Legitit ist Nebensache. Und was hier mit dem Leeräumen von Kiosken und Tante-Emma-Läden beginnt, soll letzten Endes im ganz großen Coup gipfeln – dem Raub der Kronjuwelen! Auf den ersten Blick wirkt diese strategisch-simulative Gaukenkomödie (der Humor kommt keinesfalls zu kurz) zwar wie ein almodisches Grafikadventure, aber schon bald avanciert das taktische Ausbaldowern von Einbrüchen nach Art des 64er-Klassikers „They Stole A Million“ zur Hauptbeschäftigung des Spielers. Dabei werden zunächst bis zu drei speziali-

sierte Gauken als Verstärkung angeheuert, anschließend kann man auf einer Art Automapping-Screen seine Leute sekundengenau hin und her schieben, um Alarmanlagen auszuschalten, Schlosser zu öffnen oder Nachtwächter für ein paar Stündchen einzuschläfern. Der Clou lebt wie gesagt nicht unbedingt von der Optik, auch wenn sie AGA-Qualität aufweist, doch die 30 zeitgenössischen Musikstücke waren schon immer für eine Extrapolition Atmosphäre gut. Jetzt tönt Matt noch in Sprachausgabe aus dem Lautsprecher, wobei allerdings „nur“ die wichtigsten Unterhaltungen und Mr. Stuvsunts ge-

legentliche Monologe vertont wurden – aber allein schon der leicht österreichische Akzent ist hier



Schließt den Safe und öffnet den CD-Schacht!



ein Clou für sich. Maus und Pad arbeiten gleichermaßen klaglos, und so können wir erneut die goldene Karte zücken: Diese Scheibe ist ein Hit! (jn)

DER CLOU!

(NEO SOFTWARE DESIGN)

DIGI-GAUNEREI

87%



„FESSELND“

GRAFIK	68%
ANIMATION	62%
MUSIK	87%
SOUND-FX	83%
HANDHABUNG	78%
DAUERSPASS	88%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD/MAUS
PASSWORTER
KOMPLETT

HEIMDALL 2 INTO THE HALL OF WORLDS

Erstaunlich schnell haben die Götterboten von Core Design ihren zweiten Nordland-Roll auf die Schillerscheibe eingeschworen – kein Wunder, daß es im CD-Himmel relativ weltlich zugeht.

Daß man immer noch Heimdall bzw. Ursuha auf der Suche nach den Teilen eines magischen Amulets durch abwechslungsreiche Iso-Landschaften scheucht, ist klar. Fast ebenso klar, daß der ewige Wechsel zwischen Nager und Stick am CD³² Geschichte ist, hier wird ganz bequem mit dem Joypad gesteuert. Und bei der kurzen Konvertierungszeit (Test der Standard-Diskversion im letzten Heft) braucht man sich auch nicht zu wundern, wenn auf CD und der jetzt ebenfalls erschienenen AGA-Fassung optische Neuerungen

nur mit der Lupe zu finden sind...

Immerhin haben ein paar Stellen im Spiel ein wenig an Farbe gewonnen, zudem wird genaues Hingucken mit dem einen oder anderen neuen Grafikdetail belohnt. Es wird aber auch bestraft, denn im Gegenzug fielen einige Animationen weg. Zumindest für Ohrenmenschen ist das kein großer Verlust, hat die CD-Fassung doch viele neue Sound-FX wie Vogelgezwitscher oder Fackelgekister zu bieten; außer-

dem erklingt nun permanent Hintergrund-Musik. Bloß kann der Spielstand nur noch nach Abschluß einer ganzen Welt gespeichert werden, nämlich wenn auf dem Weg zur nächsten im Anfangsscreen ein „Restore-Book“ auftaucht. Auch die Wahl der Landessprache ist hier nicht möglich – aber da einst bei den deutschen Texten ein paar zur Lösung notwendige Gesprächspassagen fehlten, ist das wohl eh besser so.

Fazit: Ein Action-Rollenspiel mit kleinen Schwächen, aber zünfti-

gen Kämpfen und kniffligen Knochenleien. Englischkundige CD-Wikinger sollten Heimdall 2 ins Inventory packen! (st)

HEIMDALL 2 – INTO THE HALL OF WORLDS

(CORE DESIGN)

ISO-ROLLENSPIEL

75%



„NORDISCH“

GRAFIK	79%
ANIMATION	79%
MUSIK	81%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	68%
DAUERSPASS	74%

FÜR GEÜBTE

PREIS DM 99,-



EINGABEMEDIUM
SPEICHERBAR
DEUTSCH

JOYPAD
1 SPIELSTAND
ANLEITUNG



Wiki wagts wieder...



In letzter Minute

BATTLECHESS

Hey, das erste Schach fürs CD³²! Im Vergleich zur uralten Urversion hat Interplay dem Oldie hier ein paar Farben mehr spendiert, die witzig animierten Kampfsequenzen beim Schlagen wurden jedoch nicht überarbeitet. Dafür sind Sprachausgabe, Musik und sogar ein kleiner Schachlehrgang auf der Scheibe enthalten. Nur spielt das Programm halt immer noch recht

schwach; zudem reagiert die Steuerung eher lahm. Schachmatt in **68 Prozent**.



BATTLETOADS

Mindscapes Kampfkröten sind in der Disk-Version (Test in dieser Ausgabe) auf Tiefschläge spezialisiert, auf CD wird die Erträglichkeitsgrenze vollends unterschritten: Mit ihrer traurigen Grafik, den lächerlich animierten Sprites und einer völlig verunglückten Spielbarkeit degradieren die Plattform-Lurche die an sich so leistungsfähige Schillerscheibe zum hoff-

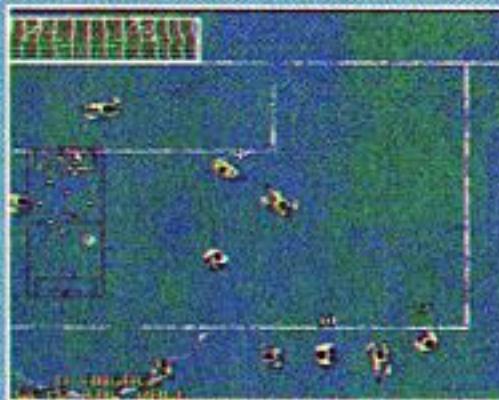
nungslos überteuerten Frisbee. Dieser CD-Müll ist mit **19 Prozent** noch gut bedient!



WEMBLEY INT. SOCCER

Audiogenic hat die (im Soccer-Special ausführlich vorgestellte) 1200er-Neuaufgabe von „Lothar Matthäus“ gleich auch auf CD gepackt. Per Pad geht das Kicken sogar einen Tick besser von der Hand, dafür findet nur ein Spielstand im Backup-Speicher des CD³² Platz – bei der Präsentation hat sich so gut wie nix getan. Optionen und Spielbarkeit überzeugen

aber auch hier, weshalb die Fußball-Action erneut mit **81 Prozent** abschneidet.



SABRE TEAM

Die erste Version von Krisalis' Söldner-Strategical konnte schon vor zwei Jahren Schwächen nicht verbergen, doch die aktuellen Neuauflagen für A1200 und CD³² bauen noch weiter ab: Unübersichtliche Iso-Grafik sorgt in Tateinheit mit dem beschwert agierenden Computer und einer hakeligen Pad-Steuerung für Spielerfrust statt Taktiklust. Wer sich die Säbelräbler

trotz lascher **53 Prozent** antun will, sollte unbedingt per Maus kommandieren!



Hier noch ein paar Kurztests von CD-Konvertierungen bekannter Amiga-Titel, die uns kurz vor Redaktionsschluß auf den Tisch flatterten – oder eine eingehendere Würdigung schlicht nicht wert waren.

IMPOSSIBLE MISSION 2025

Ein Lob an MicroProse, denn die Neuauflage des 64er-Klassikers wurde für die CD nochmals überarbeitet: Angefangen beim Intro über die verbesserte Handhabung bis hin zur feinen CD-Musik und den Zwischen-Animationen hat sich einiges getan! Schade bloß, daß das Plattform-Gameplay 1:1 übernommen wurde und daher aufgrund unfairer Stellen und mangelnder Abwechslung noch immer nicht ganz überzeugen kann. Na, sagen wir mal **65 Prozent**.



THE LOST VIKINGS

Interplays lustigen Wikinger kann man es kaum übelnehmen, daß sie beim Sprung von Disk auf CD nur in puncto Handhabung leicht zulegen: Die an „Lemmings“ erinnernde Mischung aus flotter Plattform-Action und einer Extrapolition Hirntraining konnte technisch, optisch und akustisch bereits anno A500 rundum überzeugen! Das abwechslungsreiche Gameplay macht jede Menge Laune und ist uns nach wie vor **85 Prozent** samt einem Hit wert. (rl)



Mach's noch mal, Wicky!

DER WIKINGER

-WETTBEWERB

Für Nordlichter geht's jetzt Schlag auf Schlag: Im vorigen Heft wurde „Heimdall 2“ groß vorgestellt, diesmal waren die Fassungen für A1200 bzw. CD³² an der Reihe – und hier kommt die passende Competition!

Hochsommerliche Temperaturen erfordern besondere Preisausschreiben, und der im nordisch-frostigen Götterhimmel angesiedelte Actionrolli von Core Design ist da genau das richtige Objekt. Andererseits könnte so manchem angesichts der Gewinne gleich wieder heiß werden: Der edle Stifter Bomico hat nämlich als Hauptpreis ein Amiga CD³² plus Softspringen lassen! Auf den übrigen Plätzen tummeln sich

ebenfalls recht ansprechende Säbelchen, so etwa die „Corkers“-Compilation mit den Titeln „Blob“, „Wonder Dog“, „Blastar“ und „Cyberpunks“. Zudem ist das Risiko begrenzt, denn Ihr müßt lediglich eine ordnungsgemäß frankierte Postkarte und etwas Hirnschmalz für die Beantwortung der Preisfrage investieren. Und deren Inhalt könnten wir Euch bei der Gelegenheit anstandshalber auch gleich verraten...

PREISFRAGE:
**WIE HEISST DER VATER AL-
LER NORDISCHEN GÖTTER?**



Die Lösung lautet: _____

Mein Geburtsjahr ist: _____

Ich bin: männlich weiblich

Ich besitze folgende(n) Computer: _____

Ich kaufe Spiele meist wegen...

Empfehlung von Freunden

Testbericht in: _____

Anzeige in: _____

Verpackung des Spiels

Andere Gründe: _____

Ich bin interessiert an Lern-
Software:

Ja, großes Interesse

Nein, brauche ich nicht

Bei Computerspielen bevor-
zuge ich:

Adventures

Rollenspiele

Strategiespiele

Geschicklichkeit

Simulationen

Sport

Action

Heimdall 2

DESIGN: GÖTTLICH



So, und jetzt seid Ihr dran! Sobald Ihr die richtige Lösung herausgefunden habt, solltet Ihr noch mal kurz in Euch gehen, um festzustellen, ob Ihr vielleicht bei Core Design, Bomico bzw. dem Joker Verlag arbeitet oder gar der Rechtsweg seid – das wäre allerdings Pech, denn dann seid Ihr leider ausgeschlossen. Fällt die Gewissensprüfung dagegen positiv aus, hindert Euch nichts mehr daran, den vollständig ausgefüllten Coupon bis zum 9.9.1994 (Einsendeschluß) an die angegebene Adresse zu schicken. Tja, dann stellt Euch mal gut mit der Glücks göttin, unsere besten Wünsche habt Ihr jedenfalls!

Bomico GmbH
„Wikinger-Wettbewerb“
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach



BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE

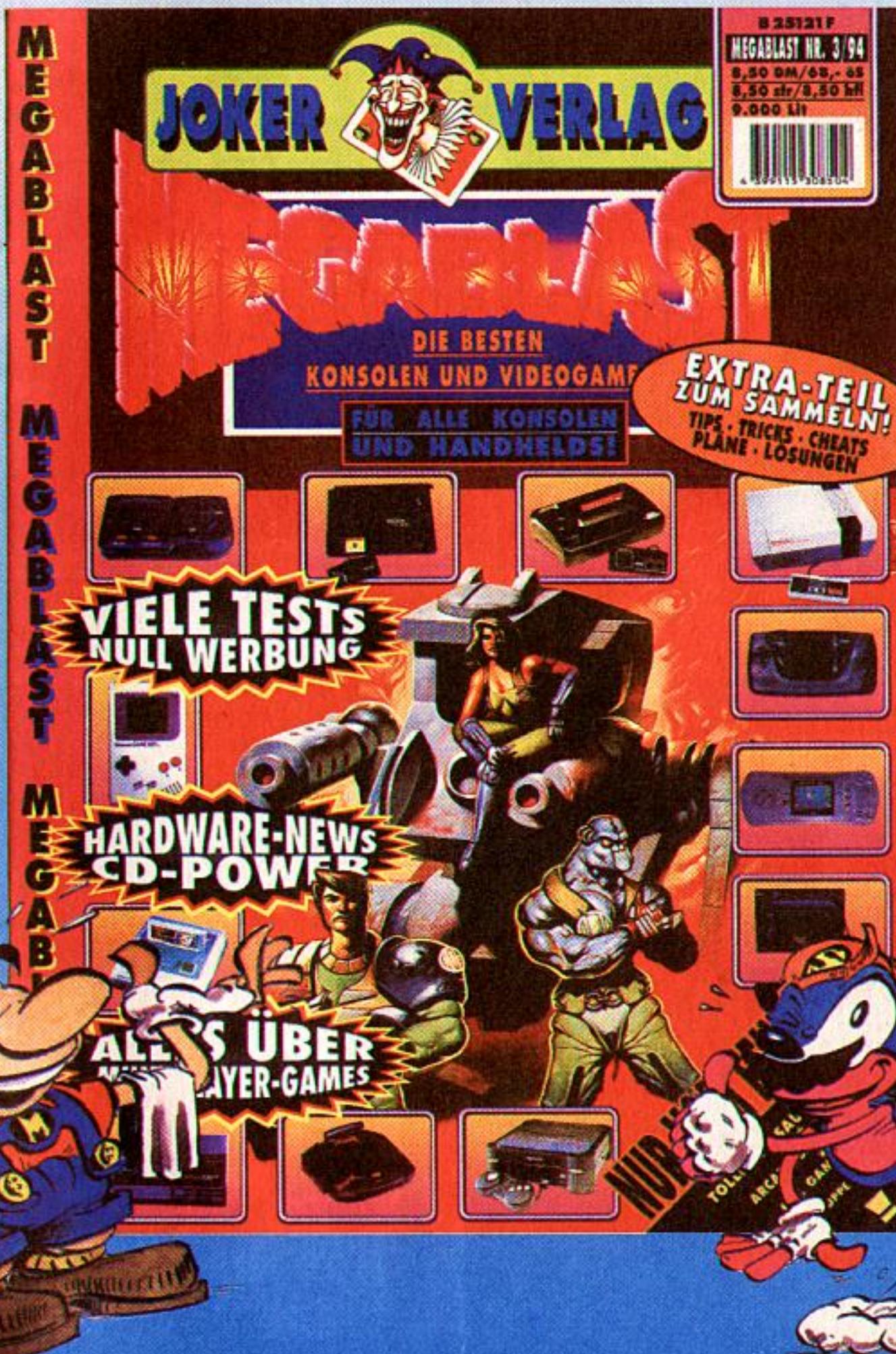
Die Preise:

1. PREIS:
**EIN AMIGA CD³² MIT SPIELEN
VON CORE DESIGN**

2. – 10. PREIS:
**JE EINE „CORKERS“-COMPI-
LATION**

11. – 30. PREIS:
JE EIN CORE DESIGN-T-SHIRT

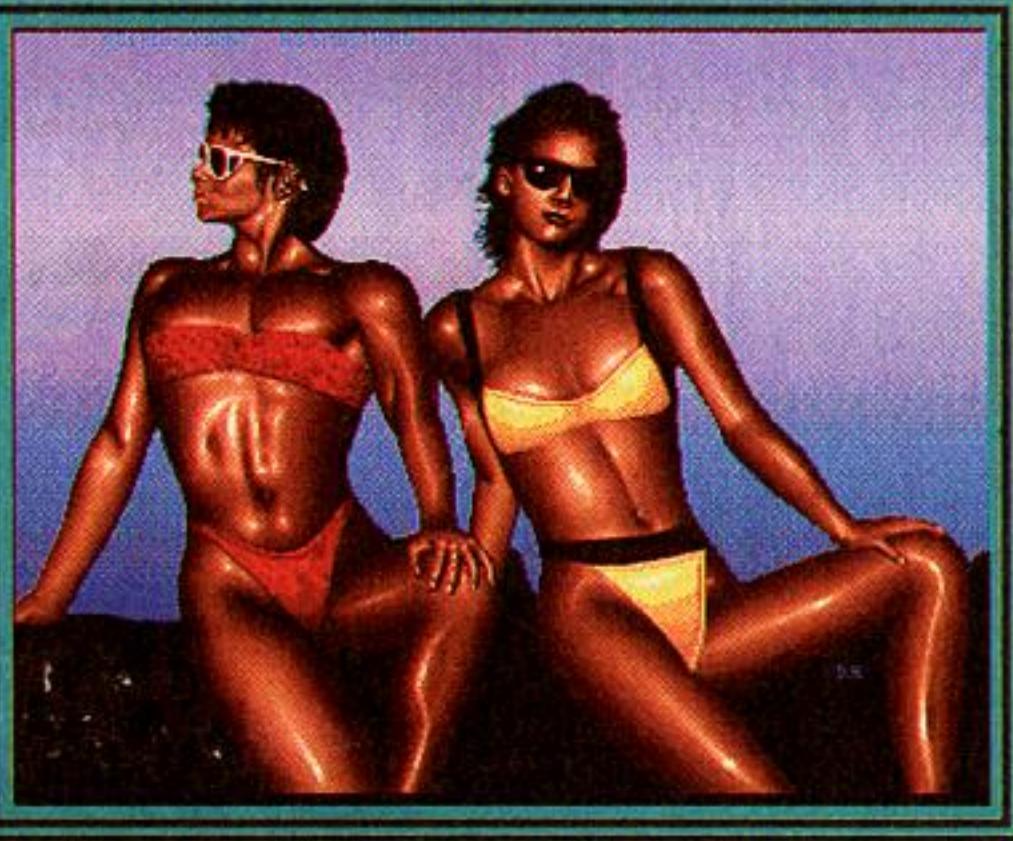
DER JOKER UNTER DEN KONSOLEN-MAGS!



**DIE GANZ NEUE AUSGABE
JETZT AM KIOSK!**

Joker Galerie

Ein ganz schönes Auge riskiert der „Zyklopenkrieger“ von Michaela Schlimme aus Hagen – oder spiegelt sich der eitle Kerl womöglich gerade im Auge des Betrachters?



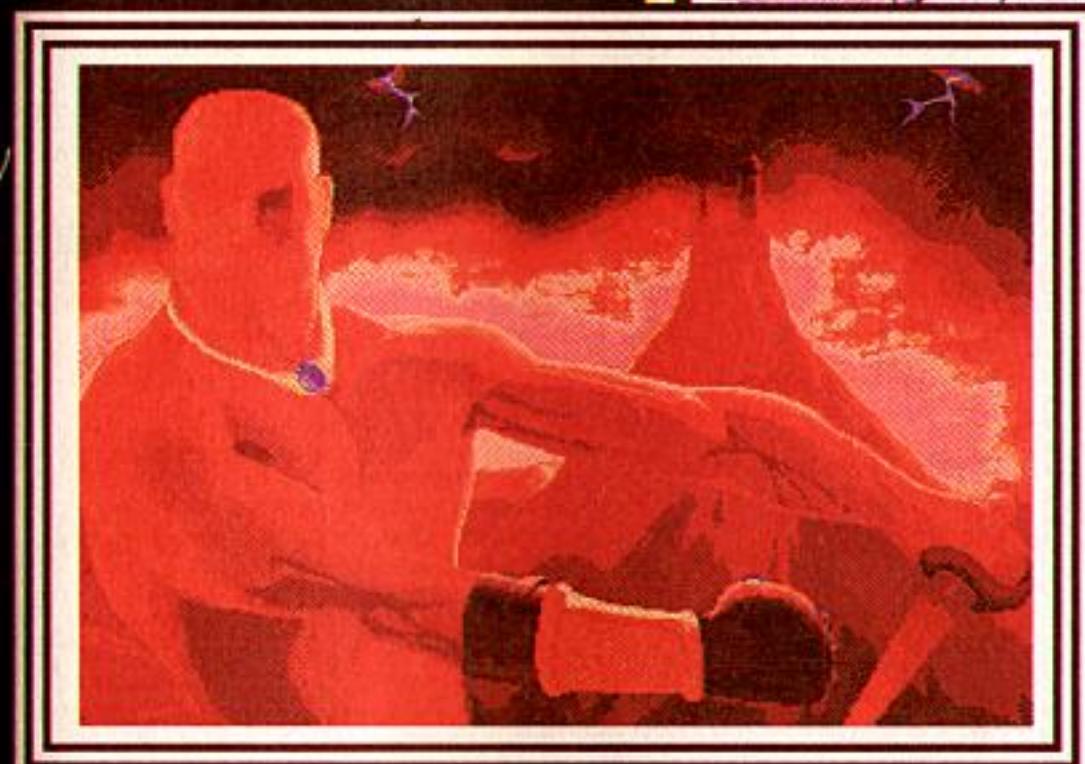
Am Strand hat Daniel Horn aus Rotenburg diese beiden flotten „Beachgirls“ getroffen. Kaum zu glauben, daß er da noch die Zeit fand, um uns seine Disk zu schicken...



Von Michael Wuttke aus Frankfurt/Oder stammt der geheimnisvolle Magier, den er beim Brauen einer „Magic Potion“ beobachtet hat – wird so ein Drink eigentlich gerührt oder geschüttelt?!



Alle Welt redet von Virtual Reality, aber auf die damit verbundenen Gefahren weist erstmals Markus Ziegler aus Plochingen mit seinem Comic hin...



Heiß, heißer, „Red Storm“: Der Krieger von Christoph Jaszczuk aus Plaistadt läuft bei Backofentemperaturen anscheinend erst richtig zu Hochform auf!



Gerade bei sommerlichen Temperaturen kommt so eine coole Raytracing-Halle wie gerufen – besten Dank an Heribert Raab aus Traitsching, der seine „Hallway“ größtenteils mit Reflections 2.5 modelliert hat.

Zu dieser Jahreszeit trennen sich die wahrhaft Berufenen von den Saisonkünstlern, denn die Dauer-inspirierten schmusen halt auch im Hochsommer mit der Muse! Hier nun ihre ehrlich erschwingsten Meisterwerke...

OHNE
SCHWEISS
KEIN EIS!



Oder etwas konkreter: Zum Eisessen darf nur, wer uns vorher mindestens ein Kunstwerk für die Joker Galerie zugeschickt hat! Dafür sind wir beim benutzten Handwerkszeug wieder großzügig: Ihr könnt also den Bleistift oder Euren Compi, Öl- oder Wasserfarben, Wachsmalkreiden oder einen Gänsekiel schwingen. Hauptsache, das Bild ist wirklich SELBSTERDACHT UND SELBSTGEMACHT, und wenn Ihr uns dann noch verrätet, mit welchem Malprogramm (Digi-Kunst bitte auf Disk), Airbrush-Revolver etc. Ihr es verbrochen habt, sind wir restlos glücklich. Und um Euch glücklich zu machen, schicken wir Euer Meisterwerk sogar zurück, falls genügend Rückporto im Umschlag liegt. Unsere Adresse lautet:

Joker Verlag
„Joker Galerie“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

MICRO MAGIC

Heiße Spiele - Starke Preise

TEL. 02371-36330

Mo.-Do. 10-18.30 Uhr Fr. 10-16.00 Uhr

Antiga - Amiga - Amiga

1869 DV	68,00	Eye of Beholder 1 DV	39,00	Mortal Kombat DA	55,00
Alien Breed 2 DA	50,00	Eye of Beholder 2 DV	79,00	Mr. Nutz DV	50,00
Anstoss DV	68,00	F-117 Nighthawk DA	68,00	Overlord* DA	62,00
Anstoss W.C. Ed. DV	55,00	Flashback DV	62,00	Perihelion DA	50,00
Apocalypse DA	50,00	Formula One G P DA	76,00	Pinball Fantasies DA	55,00
Arabian Nights DV	60,00	Fury of Furries DA	55,00	Pinball SE DA	60,00
Assassin S E DA	29,00	Genesis EV	55,00	Pinball Wizard DA	18,00
Atomix DA	26,00	Globulus DA	55,00	Pirates DA	29,00
Aufschwung Ost DV	69,00	Goal DV	55,00	Pizza Connection DV	79,00
Award Winners 2 DA	68,00	Gravity Force DA	26,00	Populous-Sim City DA	68,00
Battle Isle 2* DV	72,00	Gunship 2000 DA	68,00	Populous 2 Plus DA	68,00
Beneath Steel Sky DV	62,00	Hannibal DV	68,00	Pot Panic DA	26,00
Bills Tomato Game DA	60,00	Hanse-Die Exped.* DV	44,00	Powerplay Hits DA	32,00
Bob DA	55,00	Hattrick* DV	68,00	Puggy DA	62,00
Body Bl. Galactic DA	52,00	Heroes Compilation DA	26,00	Quiwi DV	18,00
Body Blows DA	29,00	Heimdal 2 DA	60,00	Robins. Requiem* DV	60,00
Brian the Lion DA	50,00	Hired Guns DA	62,00	S.U.B.* DV	55,00
Bundest. M. Hat. DV*	86,00	History Line DV	68,00	Second Samurai DA	62,00
Burntime DV	68,00	Impas. Miss. 2025 DA	68,00	Seek & Destroy DA	39,00
Cannons Fodder DV	55,00	Indiana Jones 3 DV	39,00	Sensible So. Int. DV	39,00
Caribbean Dis.* DV	68,00	Innocent u. Caught DV	68,00	Sierra Soccer DV	50,00
Chase Engine DA	50,00	Ishar 2 DV	55,00	Sim Ant DA	39,00
Chartbreaker* DV	62,00	J. Co. Great C. 2 DA	26,00	Sim Life DV	79,00
Christ. Kolumbus DV	75,00	Jump Machine DA	18,00	Simon the Sorcerer DV	68,00
City Defence DA	18,00	Jurassic Park DV	58,00	Skidmarks DA	50,00
Civilization DV	75,00	K240 DA	55,00	Sky Cabbie DA	18,00
Combat Air Patrol DV	62,00	Karate King DA	18,00	Soccer K3d DA	62,00
Cool Spot DA	55,00	Killing Cloud DA	19,00	Soccer King DV	18,00
Crash Dummies DA	39,00	Kind of Magic 4 DV	68,00	Software Manager DV	68,00
Cyberpunk DA	55,00	Krusty Fun House DA	50,00	Space Hulk DA	65,00
Darkmire DV	60,00	Lemmings 1 DA	32,00	Space Pilot 89 DA	26,00
Das schwarze Auge DV	75,00	Lemmings 2 DA	60,00	Spaceward Ho! DA	68,00
Death or Glory DV	86,00	Links DA	35,00	StarLord DA	68,00
Delivery Agent DV	39,00	Locomotion DV	18,00	Tank Buster DA	26,00
Der Clou DV	68,00	Lollypop* DA	62,00	Terminator 2 Arc. DA	55,00
Der Patriarz DV	68,00	Lords of Power DA	75,00	Theme Park* DV	66,00
Desert Strike DA	56,00	Lost Vikings DV	68,00	TNT Compilation DA	26,00
Die Siedler DV	79,00	Lethar Matthäus DA	62,00	Typhoon DA	18,00
Disposable Hero DA	50,00	Lotus Trilogy DA	55,00	Tornado DA	68,00
Dune 2 DV	55,00	Mad News* DV	68,00	Traps n Treasures DV	61,00
Dyna Blaster DA	62,00	Mad TV DV	39,00	Turrican 3 DA	60,00
Eishe. M. Lim. Ed. DV	79,00	McDonald Land DA	50,00	Uridium 2 DA	50,00
Elite 2 DV	55,00	Micro Machines DA	49,00	Walker DA	55,00
Elfmania DA	50,00	Missiles o. Xeron DA	50,00	World Cup Year 94 DA	60,00
Emerald Mine 1 DA	26,00	Monkey Island 1 DV	39,00	WWF Europ. Ram. DA	26,00
Emerald Mine 2 DA	32,00	Monkey Island 2 DV	50,00	Zepplin* DV	68,00
Emerald Mine 3 P. DA	26,00	Monopoly DV	50,00	Zool 2 DA	50,00
Excellent Games	62,00	Morph DA	50,00	Zycenix DA	42,00

HAMMERPREISE???

A 1200 / A 4000

1869 DV	68,00	Gunship 2000* DA	68,00	Robins. Requiem* DV	62,00
Adventure Coll. DA	60,00	Hanse-Die Exped.* DV	44,00	Robocod DA	50,00
Alien Breed 2 DA	55,00	Hattrick* DV	68,00	S.U.B.* DV	55,00
Anstoss DV	68,00	Heimdal 2 DV	60,00	Schatz im Silbersee* DV	79,00
Anstoss W. C. Edit. DV	55,00	Impas. Miss. 2025 DA	68,00	Second Samurai DA	60,00
Arcade Pool DA	26,00	Ishar DV	60,00	Sim City 2000* EV	55,00
Body Blows DA	32,00	Ishar 2 DV	55,00	Sim Life DV	79,00
Body Blows Galactic DA	55,00	Jurassic Park DV	62,00	Simon the Sorcerer DV	79,00
Brian the Lion DA	50,00	Kick Off 3 DA	60,00	Star Trek DV	68,00
Burning Rubber DA	60,00	Kings Quest 6* DV	60,00	T.F.X.* DA	68,00
Burntime DV	68,00	Magic of Endorica* DV	79,00	Theme Park* DV	66,00
Chaos Engine DA	50,00	Morph* DA	62,00	Total Carnage DA	55,00
Christoph Kolumbus DV	75,00	Naughty Ones DA	50,00	Transarctica DV	55,00
Civilization DV	68,00	Oscar DA	50,00	UFO - En. Unkn.* DV	68,00
D/Generation DA	39,00	Out to Launch DA	50,00	Whales Voyage DV	60,00
Der Clou DV	68,00	Penth. H.N. Deluxe DA	62,00	Zool DA	50,00
Dynatech DV	55,00	Pinball Fanta. DA	55,00	Zool 2 DA	50,00

HAMMERPREISE.

CD 32 - CD 32 - CD 32

Alien Br. SE-Quack DA	50,00	Fire Force DA	55,00	Pirates Gold DA	62,00
Arabian Nights DV	50,00	Fury of the Furries DA	55,00	Proj. X-F17Chall. DA	50,00
Battle Chess EV	55,00	Gunship 2000 DA	60,00	Second Samurai* DA	55,00
Battletoads DA	50,00	Heimdal 2 DA	62,00	Seek & Destroy DA	50,00
Beneath Steel Sky* DV	55,00	Impas. Mis. 2025* DA	62,00	Sensible So. Int.* DV	50,00
Cannon Fodder* DA	55,00	James Pond 3 DA	60,00	Sensible So. 92/93 DA	50,00
Captive 2 EV	60,00	Jurassic Park* DV	62,00	Sleepwalker DA	55,00
Chaos Engine DA	55,00	Labyrinth of time EV	55,00	Striker DA	55,00
Chuck Rock 1 DA	32,00	Lemmings 1 DA	50,00	T.F.X.* DA	68,00
Deep Core DA	50,00	Lost Vikings EV	55,00	Total Carnage DA	60,00
Der Clou DV	68,00	Lotus Trilogy DA	55,00	Trolls DA	55,00
Disposable Hero DA	55,00	Mean Arenas DA	50,00	UFO - En. Unkn.* DV	62,00
Denk DA	55,00	Microcosm DA	98,00	Ultimate Body Bl. DA	55,00
Elite 2 DV	55,00	Morph DA	50,00	Zool DA	55,00
Fire and Ice DA	50,00	Pinball Fantasies DA	62,00	Zool 2 DA	55,00

Versandkosten: 7,- DM ab 250,- DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 3,- DM zzgl. Zahltarifgebühr. Auslandsversand
kasse zzgl. 15,- DM. Es gelten unsere AGB. Änderung und Irrtum vor-
behalten. * = bei Drucklegung noch nicht verfügbar. Alle Preise in DM.

MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn

Tel. 02371-36330

Fax 02371-34503

Inh. Ralf Grzywaczewski

Elend und Leid - doch weit und breit kein Kläger!

Tiere werden gequält, weggeworfen,
umgebracht. Wir tun vieles gegen
dieses Elend. Z. B. kümmern wir
uns um die Sterilisation von
Hunden und Katzen in Italien,
Griechenland, Türkei und
Bolivien. Wenn Sie Fragen
haben, rufen Sie uns an:
Tel. 0 89/87143 04
oder 0 89/15 34 66.
Helfen Sie uns bitte.
Tierhilfe Süden e.V.
Kallmünzer Straße 2-4,
81249 München
Spendenkonto 6569730,
Bankleitzahl 700 20270,
Bayerische Vereinsbank, München



IMPRESSUM

Herausgeber

Michael Labiner (verantw.)

Chefredakteur

Oskar Dzierzynski (od)

Redaktion

Manfred Duy (md)

Brigitte Labiner (bl)

Richard Löwenstein (rl)

Max Magenauer (mm)

Joachim Nettelbeck (jn)

Werner Ponikwar (wp)

Steffen Schamberger (st)

Waltraud Schmidt (ws)

Michael Schnelle (mic)

Monika Stoschek (ms)

Freie Mitarbeiter

Carsten Borgmeier

Barbara Grohmann (rrf)

Ein paar hätten wir noch...



Zugreifen...

...solange der Vorrat reicht - alle hier nicht aufgeführten Ausgaben sind nämlich schon längst vergriffen!!! Damit Euch das nicht mit genau den Exemplaren passiert, die in Eurer Sammlung noch fehlen, schickt Ihr die Postkarte mit Eurer Bestellung am besten noch heute los. Einfach die gewünschten Hefte draufschreiben und ab damit an folgende Adresse:

**Joker Verlag
„Joker Shop“
Bretonischer Ring 2
85630 Grasbrunn**

Bestellungen sind entweder als Nachnahme (nur Inland!) oder per Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!) möglich. Der Amiga Joker kostet 7,- DM. Bei Vorkasse bitte 5,- DM auf die Gesamtbestellung (Ausland 10,- DM) fürs Porto dazurechnen, bei Nachnahme kassiert der Postbote den Gesamtbetrag inklusive Gebühren.

WAS MACHT EIGENTLICH



Charles Cecil

Charles Cecil, der Boß der revolutionären Bytebieger, beschäftigt sich nun schon seit über zehn Jahren mit digitaler Unterhaltung. Geboren wurde er am 11.8.1962 (happy birthday!), später erhielt er ein Stipendium für sein Ingenieursstudium. Doch allzu groß war die Begeisterung für diesen Beruf nicht – also kaufte er sich anno 1980 einen ZX 80 und begann mit dem Schreiben von Adventures. Bald hatte er es zum Direktor von Artic Computing gebracht, einer Firma, die damals quasi das Monopol für Textadventures auf Spectrum, ZX 81

und Amstrad hatte, weil die Infocom-Kollegen den C64 bevorzugten. Teure Fernsehwerbung trieb Artic jedoch in den Ruin, weshalb Charles Paragon Programming gründete und Spiele wie „Indiana Jones and the Temple of Doom“ für Spectrum und Amstrad umsetzte. Anschließend wurde er Developing Manager bei U.S. Gold und später bei Activision, bevor er schließlich Revolution Software ins Leben rief. Mittlerweile ist aus diesem Trio eine zwölf Mann starke Company geworden...

?: Charles, euer letztes Abenteuer „Beneath a Steel Sky“ ist jetzt schon eine Weile draußen, wann kommen die Spezialversionen für A1200 und CD?

CC: Die Silberscheibe sollte dieser Tage erscheinen und wird Musik direkt von CD sowie eine durchgehende Sprachausgabe von den Leuten der TV-Show „Spitting Image“ enthalten; dazu ein erweitertes Intro. Die 1200er-Version wird, wenn über-

haupt, erst danach kommen – weil es nun mal leichter ist, von CD auf Disk umzusetzen als umgekehrt.



Vier namenlose Berufsrevolutionäre

Das britische Entwicklerteam hat es quasi aus dem Stand vom Nobody zum anerkannten Adventure-Spezialisten gebracht: Erst kam „Lure of the Temptress“, dann „Beneath a Steel Sky“ – was kommt als nächstes?

?: Wie sieht eigentlich eure Zusammenarbeit mit Virgin in der Praxis aus?

CC: Als Distributor nimmt uns Virgin viel Arbeit ab, aber um die Spiele selbst kümmern wir uns ganz allein. Ich denke, daß dies der beste Weg für eine kleine Firma wie uns ist.

?: Aufgrund eurer Erfolge hat euch Sierra nun dazu auserkoren, „King's Quest 6“ auf den Amiga umzusetzen. Früher haben die Amerikaner so was ja selbst erlebt – woher der Sinneswandel?

CC: Das lag an einer nicht gerade optimal gelungenen Programmroutine und wurde bei den neuen Fassungen bereits behoben. Wer Probleme hat, kann sich aber getrost an Virgin wenden.



Charles Cecil und die geheimnisvolle Silhouette von Dave Gibbons



Das Debüt: Lure of the Temptress

REVOLUTION? SOFTWARE?

CC: Na, ich habe Sierra halt einfach den Vorschlag gemacht! Und weil man dort keine Amiga-Programmierer zur Hand hatte, wir auf diesem Gebiet jedoch erfahren sind, ist der Job nach einem Jahr harter Arbeit inzwischen so gut wie erledigt.

?: Fein, aber ist es überhaupt ratsam, daß eine Adventure-Schmiede ein direktes Konkurrenzprodukt konvertiert?

CC: In diesem Fall sehe ich keine Probleme, denn „King's Quest 6“ ist ja eine Fantasy-Saga, und wir haben zuletzt ein SF-Spiel gemacht. Außerdem ist das Benutzerinterface ganz anders.

?: Was darf man denn von euch selbst als nächstes erwarten?

CC: Momentan arbeiten wir an einem 3D-Game, über das ich überhaupt nichts Näheres sagen kann, weil wir uns noch auf kein konkretes Design geeinigt haben. Ein bißchen mehr weiß ich von „Knights of the Broken Sword“, obwohl auch dieser Titel nicht so schnell veröffentlicht wird. Es ist wieder ein Adventure, dessen Handlung sich um den legendären Orden der Templer dreht. Das Game wird im heutigen Europa spielen, wobei die Comic-Grafiken diesmal im typischen Manga-Stil à la „Akira“ gehalten sind.

?: Kommen die Ritter dabei auch nach Deutschland?

CC: Nö, dort war der Orden nie besonders verbreitet, und wir wollen uns schon halbwegs an die geschichtlichen Tatsachen halten.

?: Aber auf den berühmt-berüchtigten schwarzen Humor eurer Spiele werden wir doch nicht verzichten müssen?

CC: Keinesfalls, schließlich ist er eines der wichtigsten Elemente für eine gute Story –

und eine gute Story ist vielleicht das Wichtigste überhaupt! Es gibt da übrigens bemerkenswerte nationale Unterschiede: Die Amerikaner finden unseren Humor gar nicht so toll, aber die Europäer lieben ihn. Ich hoffe doch sehr, daß unsere Adventures auch tiptopp ins Deutsche übersetzt wurden?

?: Keine Sorge, man lacht sich fast tot dabei. Wie soll diesbezüglich eigentlich die CD-Version des stählernen Himmels aussehen – wird da auch deutsch gesprochen?

CC: Nein, die Sprachausgabe wird wahrscheinlich englisch bleiben. Aber ansonsten kann man natürlich mit deutschem Text zocken.

?: Dann hoffen wir nur, daß ihr diesmal den vorgesehenen Veröffentlichungszeitpunkt halten könnt, denn auf die Diskussion mußte man ja doch ein wenig länger warten als ursprünglich geplant...

CC: Daran möchte ich gar nicht mehr denken! Im Programm war nämlich ein furchterlicher Bug versteckt, der es immer nach etwa vier Stunden Spielzeit abstürzen ließ. Als wir ihn dann endlich gefunden und entfernt hatten, lief das Spiel plötzlich nicht mehr auf dem 1200er – absolut grauenhaft!

?: Und wir dachten schon, es habe an der Zusammenarbeit mit dem Comiczeichner David Gibbons gelegen – berühmte Künstler können ja oft ein wenig schwierig sein.

CC: Kein Stück, Dave ist ein sehr sympathischer Junge, mit dem man gut auskommt. Und ich finde auch, daß seine Arbeit das Spiel deutlich aufgewertet hat.

?: Okay, gegen Schlüß müssen unsere Interviewpartner traditionell ihre Hobbies.

frühen Kindheitserlebnisse und dergleichen persönlichen Kram mehr verraten. Was treibt ein „Revolutionär“ wie du in seiner Freizeit?

CC: So aufregend ist das nicht – ich verbringe viel Zeit mit meinen zweieinhalb Jahren bzw. vier Monate alten Kindern, treibe Sport wie Tennis, Rudern oder Badminton und sehe mir Kinofilme auf Video an. Musikalisch stehe ich auf Mozart, aber auch auf die Sachen der Rolling Stones und von T. Rex aus den Siebzigerjahren.

?: Kein Kindheitstrauma?

CC: Doch, da hätte ich sogar eine ganz heiße Story! Als ich gerade zwei Jahre alt war, mußte meine Familie nämlich wegen des Bürgerkriegs aus

Belgisch Kongo (dem heutigen Zaire) fliehen, wo wir damals lebten. Mein Vater kam mit den anderen Männern auf ein Boot, die Frauen und Kinder sollten das Land mit dem Flugzeug verlassen. Aber weil meine Mutter im neunten Monat schwanger war, durfte sie dann doch nicht mitfliegen – und so wurde ich Zeuge, wie meine kleine Schwester auf dem umkämpften Flughafen geboren wurde! Die Geschichte läßt sich übrigens bald auch in einem Buch nachlesen, an dem meine Mutter momentan schreibt.

?: Wir sind tief beeindruckt und bedanken uns für das interessante Gespräch! (mm)



Die Revolution schreitet fort: Beneath a Steel Sky



Eine revolutionäre Umsetzung: King's Quest 6

AKTION LESAERTEST

SYNDICATE



Über Bullfrogs Söldner-Strategical haben sich gleich zwei Tester hergemacht: **Patrick Höfling** und **Dany Gehret**, beide 15 Jahre alt und aus Lohr – aber ob sie wirklich so aussehen wie auf dem Foto?!

Viele Hersteller behaupten, Amigaversionen von PC-Spielen seien nicht machbar. Doch zwei Dinge sprechen dagegen: der A1200 und dieser Actionknüller der Ochsenfrösche!

Grafisch erinnert das Spiel stark an die früheren Werke der populären Populanten von EA. Aber sobald der Mittelfinger das rechte Mausohr eindrückt, weiß man Bescheid: Bullfrogs Neuster ist ein Ac-

man den Heroen künstliche Implantate spendieren. Nachdem man sich dann auf der Weltkarte eine Mission ausgesucht hat, geht es gleich kräftig zur Sache:

Der Trupp wird in einer Stadt abgesetzt und ist von nun an auf sich gestellt. Die Isografik lässt auch Feinheiten wie Reklametafeln, (unschuldige) Passanten und userfreundliche Flitzer nicht außer acht; in den Städten und Festungen kann man sowohl ein braves Lamm sein und nur nötige Ziele eliminieren als auch als blutrünstiger Rambo alles, was sich bewegt, niedermetzeln – zum Bleistift Passanten, (ab und an) harmlose

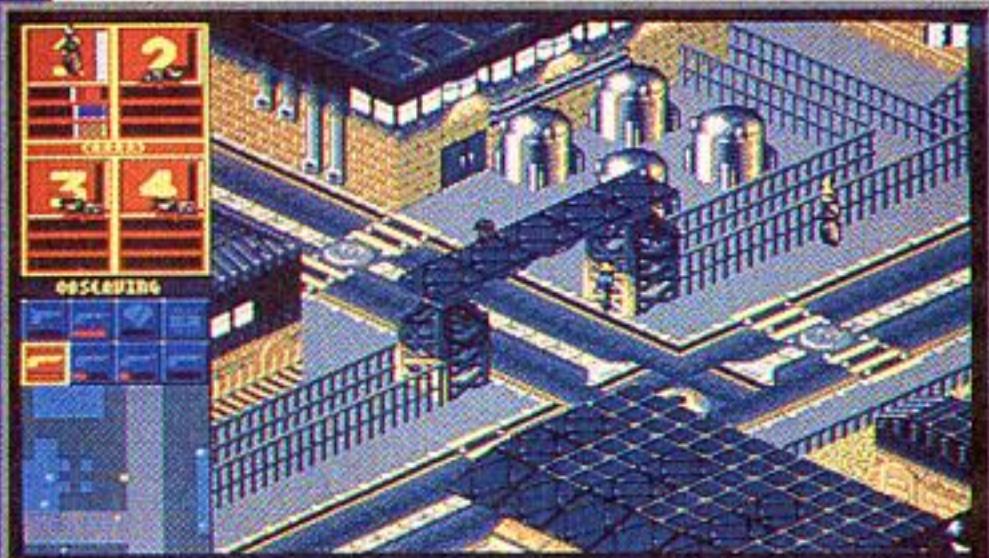
DIE AKTION GEHT WEITER!

Jeder kann mitmachen, denn alles, was wir dazu brauchen, sind ein (etwa eine Schreibmaschinenseite langer) Testbericht über ein maximal ein Jahr altes Amigaspiele samt Bewertung, Euer (Paß-) Foto und Euer Alter. Und mit etwas Glück findet Ihr Euren Test dann hier wieder – nur der Rechtsweg hat bei uns überhaupt kein Glück.

Joker Verlag
„Aktion Lesertest“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

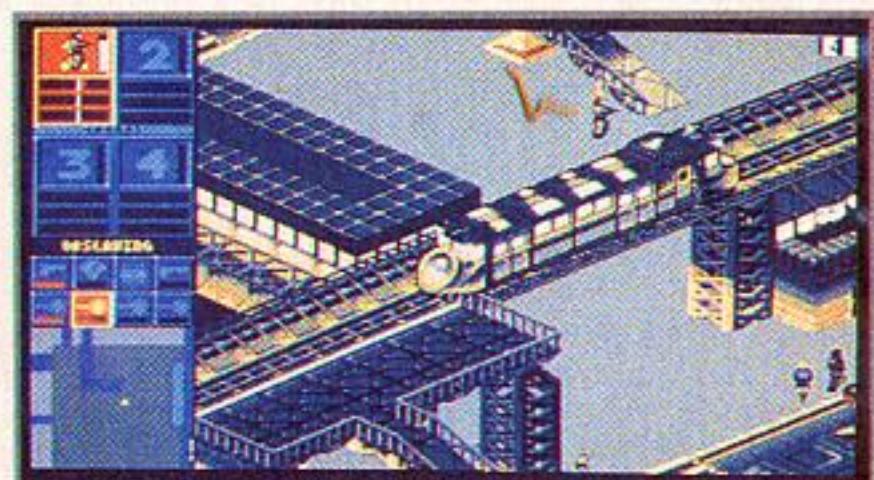
oberten Ländern den Gesamteindruck ab.

Fazit: Ein Spiel von Könnern für Könnner! (Patrick Höfling/Dany Gehret)



Schon das sagenhafte Intro stimmt auf die düstere Endzeitatmosphäre ein, denn rivalisierende Syndikate müssen aus dem Weg geräumt werden, um die Weltherrschaft zu erlangen. Mit künstlichen Agenten zieht man gegen die anderen Schlachtertruppen ins Feld, was recht abwechslungsreich ist: Entführungen, gezielte Ausschaltung von desertierten Cyborgs und schließlich die Krönung – hemmungslose Massaker und Blutbäder.

tiongame mit vereinzelten Attacken auf die grauen Zellen. Nach dem spitzenmäßigen Intro wird man in den Ausrüstungsscreen katapultiert, wo man erst mal bis zu vier kybernetische Schlachter aus dem Kühlschrank holt und ausrüstet. Neben normalen Waffen wie Pistole, Gewehr usw. sind auch echte Hämmer im Angebot; das Spektrum reicht von Lasern über Schutzhilfe bis zu Gauswerfern (vernichtende Raketenpfeile). Und als besonderes Schmankerl darf



Bullen und gegnerische Agenten. Zu bemängeln wären von technischer Seite nur das von Schüttelfrost befallene Scrolling und die sehr dünn gesäte, aber echt gute, düstere Musik. Die futuristische Grafik kommt im Auswahlscreen sowie im Spiel super rüber und paßt zum Thema. Während die Sound-FX eher zweckmäßig aus dem Lautsprecher knallen, runden Details wie Adrenalininspritzer fürs Tempo und Steuereinnahmen aus er-



SYNDICATE
(BULLFROG/ELECTRONIC ARTS)

LESERWERTUNG ORIGINALWERTUNG

84% 79%

	GRAFIK	79%
84%	ANIMATION	77%
78%	MUSIK	79%
82%	SOUND-FX	62%
66%	HANDHABUNG	81%
81%	DAUERSPASS	80%

Die WM hat unserem Nationalteam zwar ein schmähliches Aus scheiden, uns Zockern jedoch viel neue Fußball-Soft beschert. Das mit Abstand beste Game macht die Niederlage in den USA vergessen und konzentriert sich statt dessen auf die anstehende Bundesligasaison.



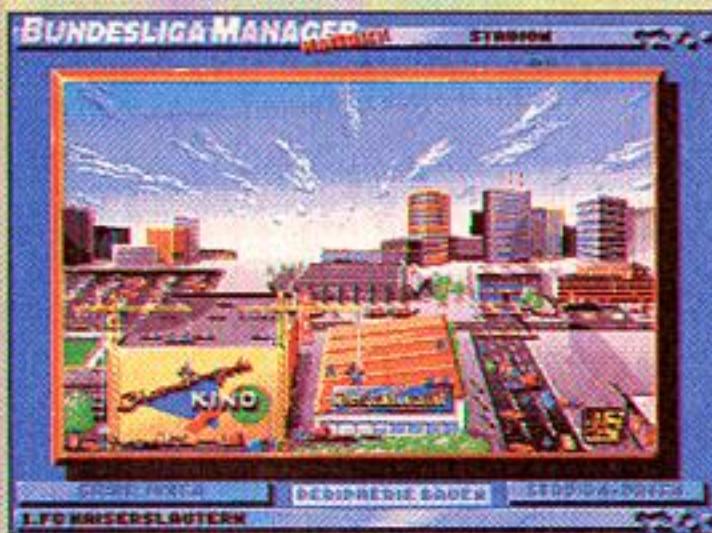
BUNDESLIGAMANAGER

HATTRICK

Was Werner Krahe und Jens Onnen im Auftrag von Software 2000 so alles in den Nachfolger ihres legendären „Bundesliga Manager Prof.“ gepackt haben, ist schon mehr als erstaunlich: Wie gewohnt leiten bis zu vier Mitspieler die Geschicke eines Vereins ihrer Wahl – ein bis vier Jahre lang oder gleich ganz ohne zeitliche Beschränkung. Neben den zehn Schwierig



Welt- und Europameisterschaft (inkl. Qualifikation) würdig zu vertreten hat. Terminmäßig wird's da bisweilen ganz schön eng, denn neben den Hallenturnieren in der Winterpause müssen auch noch die verschiedenen Europapokalbegegnungen bestritten werden – der Blick auf den Kalender vermeidet peinliche Überschneidungen. Und für längere Ruhepa



Wo geht's denn hier zum Stadion? (A500)

keitsgraden stehen drei Komplexitätsstufen zur Verfügung; verwaltet werden Oberliga, 1. und 2. Bundesliga sowie jetzt auch die beiden neu eingeführten Regionalligen und vier europäische Ligen, in denen insgesamt 1.800 deutsche und 720 EU-Kicker ihre Brötchen verdienen.

Die einzelnen Ballkünstler werden durch jede Menge Attribute charakterisiert, wobei neben Position, Technik oder Form sieben spezielle Fähigkeiten (Eckball,

Freistoß, Zweikampfstärke, Paßgenauigkeit, Schußstärke, Schnelligkeit und Mannschaftsdienlichkeit) eine besonders wichtige Rolle spielen. Um die Jungs auf Vordermann zu bringen, gibt es neun Trainingsschwerpunkte, außerdem darf man sie dreimal pro Jahr in eines von acht Trainingslagern schicken. Zu den vier vorgegebenen Aufstellungen lassen sich vier eigene kreieren, wofür die Spieler (fast) völlig frei auf dem Feld positionierbar sind. Auf einer Schultafel wird dem Team die vorgesehene Taktik verklickert: Mauern, Fernschüsse, Flügelspiel, Abseitsfalle etc. Aber auch den Nachwuchs sollte man bei zeiten fördern, denn gute Jugendarbeit beschert uns ja vielleicht einen neuen Lothar Matthäus.

Die Investition in Kotrainer, Arzt oder Masseur wäre ebenfalls kein Fehler, lässt sich doch durch kompetente Betreuung so manche der 30 denkbaren Verletzungen vermeiden oder zumindest schneller kurieren. Ist die Vereinskasse gut gefüllt, kann man das Team natürlich auch durch Spielerkäufe verstärken. Die Transfers gestalten sich gegenüber dem Vorgänger wesentlich komplexer: Wer bei der Ablösesumme und dem Grundgehalt sparen muß, kann andere Interessenten am umworbenen Neuzugang eventuell durch großzügige Erfolgsprämien ausstechen – die auch bei Vertragsverlängerungen eine entscheidende Rolle spielen. Dem erfolgreichsten Manager winkt schließlich das Amt des Bundestrainers, der die Landesfarben dann mit seinen Wunschkandidaten in Freundschaftsspielen oder bei der



Das Stadion wird zum Schmuckkästchen (A1200)

sen bis zu den Mittwochsterminen sorgt die Vorverlegung einer Partie auf den Freitagabend; vorausgesetzt, das Stadion verfügt über eine Flutlichtanlage. Und damit wären wir schon beim Thema Finanzen. Eine makellose Bilanz verhindert nämlich den Lizenzentzug durch den DFB, und auch das am Jahresende zuschlagende Finanzamt muß in die Kalkulation einbezogen werden. Börsenspekulanten investieren deshalb in eine der zwölf Aktiengesellschaften, wogegen Glücksspieler einen Toto-Schein abgeben dürfen. Der Verkauf der TV-Übertragungsrechte und die Werbung auf den 14 Banden sowie den Trikots sorgen ebenfalls für einen warmen Geldregen – wozu auch das bekannte Fachmagazin Amiga Joker sein Scherlein beiträgt!

Wieder loswerden kann man die Kohle u.a. beim Stadionausbau mit Überdachung, Flutlicht, Anzeigetafeln und einem gepflegten Rasen. Ein guter Zustand der Arena, Komfort und Sicherheit sorgen ebenso für hohe Zuschauerzahlen wie die entsprechende Peripherie, zu der neben der



Klappt's diesmal mit der Meisterschaft? (A1200)

SOCCKER '94

Zeit für die Sport-schau (A1200)



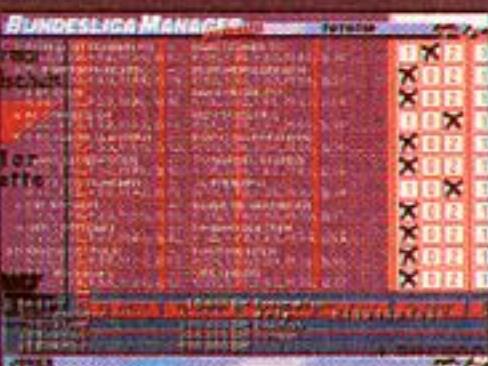
Die Roten Teufel in Aktion (A500)



Die Elf des Tages (A1200)



Ein sicherer Tip (A500)



BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK (SOFTWARE 2000)

FUSSBALL-MANAGEMENT

91%
„MEGA-GUT“



STANDARD AGA

GRAFIK	77%	79%
ANIMATION	64%	
MUSIK	76%	
SOUND-FX	68%	
HANDHABUNG	91%	
DAUERSPASS	93%	

VARIABEL: 10 STUFEN

PREIS DM 119,-

SPEICHERBEDARF	1 MB / 2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	3 JA
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	
DEUTSCH	KOMPLETT

Verkehrsanbindung ein Restaurant, Kino, Clubhaus, Imbißbuden, Parkplatz und Fanshops gehören. Dann gibt's da noch die Sportschau, unzählige Statistiken und etliches mehr; trotzdem wollen wir die Aufzählung der einzelnen Features hier abbrechen. Immerhin sollte ja noch erwähnt werden, daß die Grafik im Actionteil nicht nur äußerlich komplett überarbeitet wurde: Die Bewegungen der winzigen Spielersprites auf dem Feld werden (im Reality-Modus) anhand der Kicker-Attribute bei jedem einzelnen Ballkontakt neu berechnet. Dadurch kommt es zwar zu kleinen Verzögerungen, jede Spielsituation ist dafür aber auch einzigartig. Bei Torchancen sind auf der Anzeigetafel statt der kommentierenden Scrolltexte animierte Szenen zu sehen, und sogar der „laufende Ball“ aus dem Ur-Bundi wurde integriert.

In puncto Handling hat man ebenfalls noch mal eins draufgesetzt, denn die Icons dürfen wie auf der Workbench mit dem Nager frei positioniert werden, man kann Untermenüs anlegen oder Info-Fenster einblenden – in den Einstellungen läßt sich das Game zudem über sage und schreibe 141 Schalter konfigurieren. Das hört sich erschreckend kompliziert an, gestaltet sich in der Praxis jedoch überraschend simpel. Einsteiger erleichtern sich außerdem die Vereinsführung, indem sie ungeliebte Aufgaben kurzerhand dem Rechner überlassen. Dafür, daß hier nicht nur spielerisch Musik drin ist, sorgte Altmeister Chris Hülsbeck, dazu gibt's ordentliche Sound-FX. Last not least bietet Software 2000 die Möglichkeit an, sich nach Einsenden eines Paßfotos selbst im Programm zu verewigen; für registrierte User steht auch wieder ein Editor bereit. Und demnächst können dann via Modem über 400 Manager an gemeinsamen Hattrick-Sessions teilnehmen.

Fazit: Angesichts dieser rundum gelungenen Softwareperle stellt sich beinahe die Frage, ob jetzt eigentlich der „richtige“ Fußball oder der Bundesliga Manager Hattrick die schönste Nebensache der Welt ist! (st)

Auch grafisch spielt man in der ersten Liga (A1200)



Zeit für die Sport-schau (A1200)



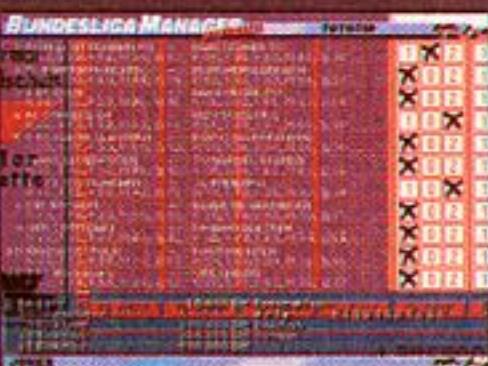
Die Roten Teufel in Aktion (A500)



Die Elf des Tages (A1200)



Ein sicherer Tip (A500)



Alles reine Einstellungssache! (A500)



Hier ist der Taktiker gefragt (A1200)



Noch relaxt der Neuzugang in der Hängematte (A 1200)



Für den Nachwuchs und die Spieler nur das Beste (A500)

Auch grafisch spielt man in der ersten Liga (A1200)

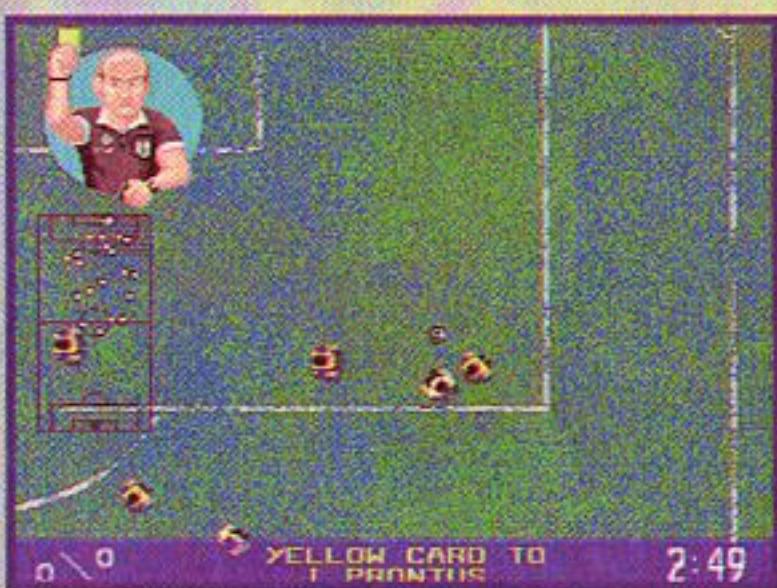




WEMBLEY INTERNATIONAL SOCCER

Fragt uns bitte nicht, welche Lizenz-Rangeleien da zwischen Ocean und Audiogenic gelaufen sind – fest steht nur, daß wir es hier mit der überarbeiteten 1200er-Version von „Lothar Matthäus“ zu tun haben!

Als Fußballveteran kommt man



Lothar, bist du's?

bei dem Titel schon ins Grübeln, schließlich fiel in Wembley anno 1966 im WM-Finale zwischen England und Deutschland jenes umstrittene Tor, über das sich engagierte Passivsportler bis heute erregen. Soll der Name der Chose also die britische Rache für das Scheitem der 11 Inselbewohner

bei der diesjährigen WM-Qualifikation sein? Wir wissen's nicht, aber dafür wissen wir ein paar Dinge über dieses Spiel, die letztlich eh viel interessanter sind.

So zum Beispiel, daß der Aufbau exakt dem von „Lothar“ entspricht. Es ist also jederzeit ein Wechsel von

der Vogelperspektive mit vertikalem Scrolling zur Seitenansicht möglich, 64 Teams aus aller Welt nehmen teil, Liga- und diverse Pokalmodi sind vorhanden. Neu hinzugekommen sind in erster Linie der WM-Modus und die Option, auch ein CD³²-Joy- pad am 1200er zu benutzen, was gerade bei der beispielhaft gelösten Replayfunktion ein deutliches Plus an Bedienungskomfort bedeutet. Die dezent aufgemöbelte Steuerung zählt überhaupt zu den Stärken des Games, während man im übrigen schon genau hinschauen bzw. -hören muß, um irgendwelche Unterschiede zum Pendant festzustellen. Unübersehbar sind bloß die Einblendungen des Schiedsrichters und des aktiven Spielers, andererseits wirkt die Grafik nun ein bißchen langsamer. Außer-

dem ist dieses Progi komplett englisch, was sich unser „Lothar“ schon im eigenen Interesse verbeten hätte.

Noch Fragen? Nur eine: Warum ist kein Warnhinweis für „Lothar“-Besitzer auf der Packung?! (mm)

1200
speziell

WEMBLEY INT. SOCCER (AUDIOGENIC)

FUSSBALL-ACTION

81%
„MOGELPACKUNG“



GRAFIK	68%
ANIMATION	72%
MUSIK	78%
SOUND-FX	74%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	84%

VARIABEL

PREIS DM 89,-

SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	NEIN
SPIELSTANDE	NEIN
DEUTSCH	

EMPIRE SOCCER 94



Viele Fußball-Versoftungen sind ja so spannend wie ein torloses Unentschieden, doch bei Empire hat man sich ein paar witzige und ungewöhnliche Features einfallen lassen – das (Leder-) Ei des Kolumbus? Das Optionsangebot ist zunächst noch recht konventionell: Training, ein Freundschaftsspiel und die Endrunde der WM (bis zu acht Fans dürfen hier ihre Lieblingself aus den 24 Teilnehmern übernehmen) sind vorhanden.

Neben der einstellbaren Matchdauer wurde an verschiedene Taktiken, Auswechslungen und eine Replay-Funktion gedacht.



Dazu kommen zwei Steuerungsmodi, wobei der Ball entweder dribbelfreundlich an den Füßen der Kicker klebt oder die Pässe im etwas kniffligeren Stil von „Kick Off“ getreten werden. Aber die Möglichkeit, einen von neun „Special Moves“ (vom Superschub bis zur Option, vorübergehend alle Kontrahenten

ungestraft über den Haufen rennen zu können) auszusuchen, findet man wohl in keinem anderen Spiel dieser Art!

Bei den Begegnungen wird dann vertikal gekickt; auf einem flott in alle Richtungen scrollenden Ausschnitt des Grüns

tummeln sich ungewöhnlich große Sprites. Daß der Ball dabei schon mal den Screen verläßt, sorgt allerdings nicht gerade für Übersicht, und auch beim Paßspiel muß oft blind agiert werden. An der Steuerung selbst ist hin gegen wenig auszusetzen,

denn auf einen Wink mit dem Stöckchen folgen umgehend Tacklings, Kopfbälle oder Schüsse. Hübsch sind auch die in manchen Spielsituationen auftauchenden Comic-Zwischenbilder, außerdem gibt's fetzige Musik und Sound-FX für echte Stadionatmosphäre. Unter dem Strich also eine

schnelle, launige und spielbare Action-Bolzerei, die ihrem PC-Gegenstück (dort gibt es Ergebnisse wie 46:0) deutlich überlegen ist. (st)

EMPIRE SOCCER 94 (EMPIRE)

FUSSBALL-ACTION

74%
„RASANT“



GRAFIK	62%
ANIMATION	60%
MUSIK	68%
SOUND-FX	72%
HANDHABUNG	74%
DAUERSPASS	76%

VARIABEL

PREIS DM 79,-

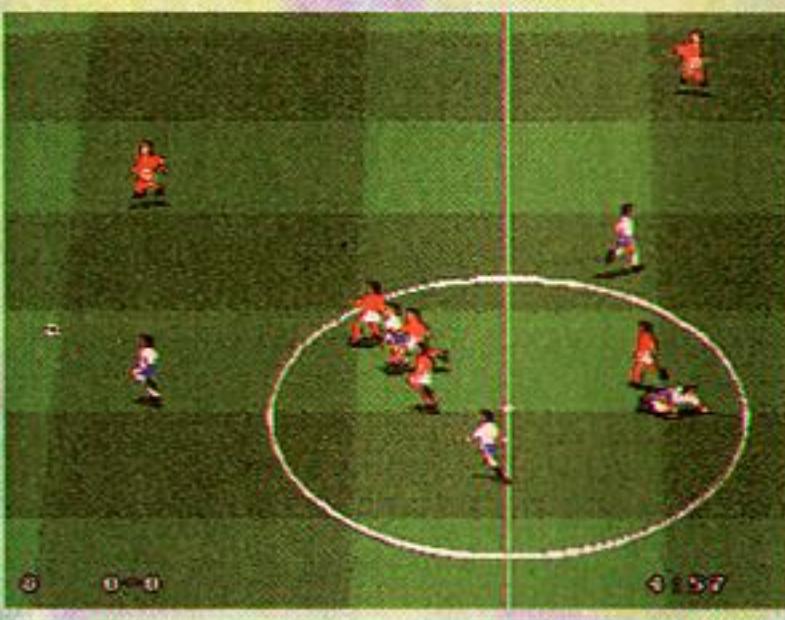
SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	1 NEIN
HD-INSTALLATION	JA
SPEICHERBAR	NEIN
SPIELSTANDE	ANLEITUNG
DEUTSCH	

Zeit für einen Special Move!

KICK OFF 3

SOCCKER '94

Wer auf dem grünen Digi-Rasen zu Hause ist, weiß, daß Kick Off-Vater Dino Dini das Anco-Label verlassen und für Virgin „Goal!“ gemacht hat. Aber von wem stammt dann dieses Game? Und vor allem: Was taugt es?!



Mittelfeldgerangel

Die erste Frage läßt sich naturgemäß schneller beantworten, denn Dinos ehemaliger Spieltester Steve Screech legte hier selbst Hand an den elektronischen Ball. Für die Antwort Nummer zwei müssen wir etwas weiter ausholen:

Im Grunde hat der gute Steve einfach das alte „Kick Off“-Spielprinzip genommen und in die horizontale Scrollrichtung verlegt. Etwas zuviel der Ehrfurcht vor dem legendären Urahn, denn wer wirklich modernen Digi-Fußball spielen will, wird sich wahrscheinlich an einen der Konkurrenten halten – schon weil Kick Off 3 auch in puncto Spielbarkeit ein wenig antiquiert wirkt. Und das, obwohl man hier natürlich schon auf eine Reihe neuer Features stößt, allerdings von recht unterschiedlichem Nutzwert. So dürfte dies das erste Amigispiel sein, für das man unbedingt einen Joystick mit zwei voneinander *unabhängigen* Feuerknöpfen benötigt! Wer einen dieser raren Knüppel besitzt, kann dann allerlei Soccer-Akrobatik vom Flugkopsball bis zum Fallrückzie-

her vollführen, was nach etwas Einarbeitung auch wunderbar klappt. Damit die Kunststückchen am Screen entsprechend schön überkommen, haben die fleißigen Grafiker über 2.000 Einzelanimationen gezeichnet, und die Musik übertrifft das hohe optische Niveau sogar noch. Die laschen Sound-FX vermögen indessen nur moderate Begeisterungsstürme auszulösen, genau wie die miese Übersetzung der Bildschirmtexte.

Bei einem Teil der auf der Packung groß herausgestellten Leistungsmerkmale handelt es sich schlichtweg um Banalitäten, so ist „die gefürchtete Ballkorrektur“ nicht anders als das heute praktisch überall mögliche Anschneiden des Balls, etwa für Bananenflanken. Auch die Anzahl der 32 Teams stellt eher einen Negativrekord dar, und daß die Brasilianer dabei anders spielen sollen als die Engländer oder Deutschen, erkennt man nur bei sehr genauem Hinschauen. Positiv bewerten



In der Vorrunde sah's für Deutschland noch besser aus

muß man dagegen die 30 verschiedenen Spielzüge, die hier bei Ecken und Freistößen möglich sind. Ebenfalls nicht verkehrt ist die Wahlmöglichkeit zwischen Arcade- und Simulationsmodus, wobei dann entweder fast gar keine oder wirklich alle (Abseits-, Rückpaß- etc.) Regeln gelten. Bloß der Vollständigkeit halber sei noch erwähnt, daß natürlich auch die altbekannten Standards wie WM-, Pokal- und Ligamodus oder gezieltes Einzeltraining der Kicker enthalten sind. Unter dem Strich hinterläßt Kick Off 3 den Eindruck solider Hausmannskost, denn bei Spielbarkeit und Optionsvielfalt haben die Kollegen von „Sensible“ bzw. „Wembley“ doch die Nase vorn. Und daran dürfte sich auch bei den angekündigten Umsetzungen für



Elfmeterrei...



Ob das noch ein Tor wird?!

A500 und CD³² kaum etwas ändern, so daß für die dritte Auflage des berühmten Genreklassikers leider bloß ein guter Mittelplatz drin ist. (mm)



Die Menge tobt

1200
speziell

KICK OFF 3 (ANCO)	
FUSSBALL-ACTION	
74%	SOLIDE
GRAFIK	69%
ANIMATION	74%
MUSIK	80%
SOUND-FX	60%
HANDHABUNG	76%
DAUERSPASS	74%
VARIABEL: 3 STUFEN	
PREIS	DM 89,-
SPEICHERBEDARF	2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 NEIN
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION

Von den neu zur WM erschienenen oder extra dafür aufgebohrten Fußballspielen zählt „Sensi“ zu den klaren Favoriten – doch wie in der sportlichen Wirklichkeit steht der Sieger erst ganz zum Schluß fest!

Etwas voreilig kürten engli-

sche Kollegen von uns die sensible Bolzerei bereits zum besten Soccergame aller Zeiten, und in puncto Spielbarkeit liegen sie damit gar nicht mal sooo verkehrt. Allerdings läuft sich mit Electronic Arts' „FIFA International Soccer“ am PC gerade ein mächtiger

Konkurrent warm, dessen anstehende Konvertierung die Rangverhältnisse möglicherweise wieder gründlich durcheinanderwirbelt...

Die Programmierer scheint diese Situation aber nicht besonders beunruhigt zu haben, denn die vorgenommenen Verbesserungen gegen-

über dem Original kann man an einer Hand abzählen: Bei Fouls zückt jetzt ein richtiger Schiedsrichter den bunten Karton, und natürlich wurde ein WM-Modus eingebaut, der jedoch ohne lange Qualifizierungsorgien auskommt – auf Wunsch darf man sich seine Kandidaten sogar frei unter den 100 vorhandenen Teams aussuchen. Abgesehen vom überarbeiteten Intro war's das auch schon mit den positiven Überraschungen, zudem sind ein paar der alten Ärgernisse immer noch nicht ausgeräumt worden. Wer also z.B. ein „hoffnungsloses“ Match beim Stand von 1:4 via Escape-Taste verläßt, wird vom Computer mit einem Endstand von 0:5 bestraft!



Sensibel wie eh und je

In der Summe rechtfertigen die Unterschiede kaum die acht Pfund (ca. 20,- DM), welche Sensible-Besitzer für das Update einschicken müssen. Der Neupreis wurde mit knapp 60 Bällen dagegen fair kalkuliert, schließlich ist Sensible Soccer ja trotz allem ein hervorragendes Fußballspiel. (mm)

SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL EDITION (SENSIBLE/RENEGADE)

FUSSBALL-ACTION

81%
„WIEDER-HOLUNGSSPIEL“



GRAFIK	54%
ANIMATION	72%
MUSIK	58%
SOUND-FX	84%
HANDHABUNG	86%
DAUERSPASS	84%

VARIABEL

PREIS DM 59,-

SPEICHERBEDARF	1 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	2 JA
HD-INSTALLATION	NEIN
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT

ANSTOSS WORLD CUP EDITION



Bundes-Berti hat Mist gebaut, richtig? Ihr hättet so manches anders und so ziemlich alles besser gemacht, stimmt's? Zeit für den Beweis: Mit der WM-Edition macht Ascon den Manager zum Bundestrainer!

Bis zu vier Spieler nehmen die Elitekicker des Landes ihrer Wahl unter ihre Fittiche und

dürfen sich unter Umgehung der Qualifikation auch gleich direkt zur WM-Endrunde begieben, um mit oder ohne Vorbereitung um den Titel zu kämpfen. Im Hotel des Gastgeberlandes angekommen, greift man zunächst mal stilgerecht zum Terminplaner: Trainingseinheiten mit 17 Schwerpunkten, Einzelgespräche,

Mannschaftssitzungen, Mahlzeiten, Bettruhe und vieles mehr bestimmen den Tagesablauf. Auch die Medien sind wichtig, weshalb von Zeit zu Zeit Pressekonferenzen abzuhalten sind – wer sich zuvor bei Massage oder einem Waldspaziergang entspannt, wird den Journalisten zudem gut gelaunt Rede und Antwort stehen.

Im Stadion entscheidet sich schließlich, ob die akribische Vorbereitung von Erfolg gekrönt wird. Und gerade hier hat die Neuauflage nochmals an Komplexität zugelegt: Die Cracks bringen nur noch auf ihren Lieblingspositionen volle Leistung, zu den taktischen Mitteln gehört jetzt u.a. auch noch Zeitspiel oder das Schießen aus allen Lagen. Grafisch war eh nur wenig zu verbessern, so sind beim Training neuerdings nette Animationen zu verzeichnen. Ähnliches gilt für den Sound von altbekannter Güte, und auch die Maussteuerung ist so bequem wie gehabt.

Auch wenn sich die tatsächlichen Unterschiede natürlich in Grenzen halten, ist die WM-Edition somit eine weltmeisterliche Leistung, insbesondere weil sie die Turnierstimmung wirklich astrein überbringt! (st)

ANSTOSS WORLD CUP EDITION (ASCON)

WM-MANAGEMENT

89%
„TOP!“

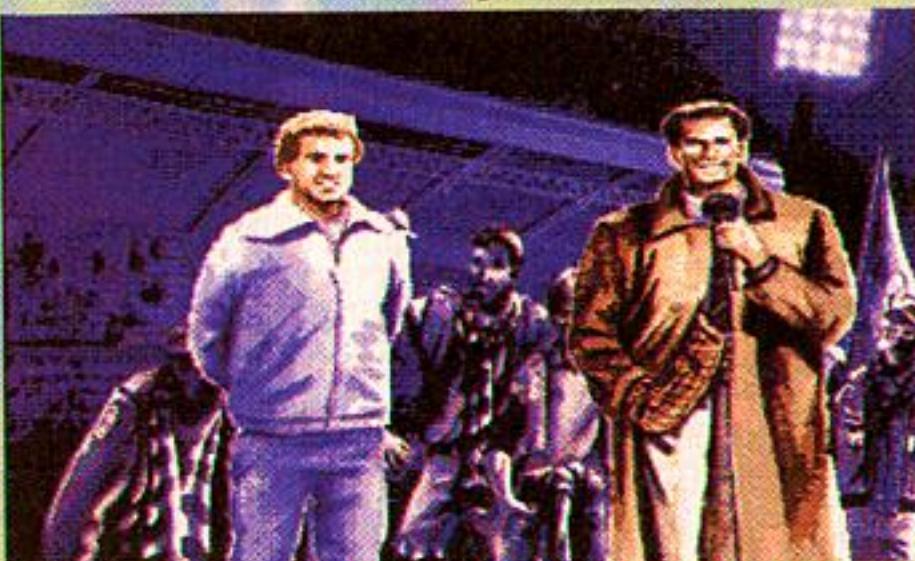


GRAFIK	83%	85%
ANIMATION	84%	
MUSIK	80%	
SOUND-FX	83%	
HANDHABUNG	81%	
DAUERSPASS	93%	

VARIABEL: 5 STUFEN

PREIS DM 79,-

SPEICHERBEDARF	1 MB/2 MB
DISKS/ZWEITFLOPPY	5 JA
HD-INSTALLATION	JA (2 MB erf.)
SPEICHERBAR	SPIELSTANDE
DEUTSCH	KOMPLETT



Werden wir wenigstens Digi-Weltmeister?

JOYSOFT



**GUNSHIP
2000**
CD 32 dt
79.90

AMIGA

AMIGA 500 z.B.:
Anstoß W.C.Edition dt. 64.90
Aufschwung Ost dt. 69.90
Battle Field Creator dt. 69.90
Battle Isle 2 dt. 69.90
Battletoads 49.90
Beneath Steel Sky 69.90
Benefactor 69.90
Big Sea dt. 69.90
Bobs Bad Days 64.90
Brian the Lion 59.90
Burning Rubber 69.90
Cannon Fodder 59.90
Campaign 2 dt. 79.90
Charbreaker dt. 69.90
Cool Spot 64.90
Cyberspace dt. 64.90
D-Day (Impression) 69.90
Death or Glory dt. 99.90
Dennis 69.90
Der Clou dt. 79.90
Der Trainer dt. 79.90
Die Siedler dt. 69.90
Dogfight dt. 79.90
Elmania 59.90
Empire Soccer 69.90
Eye of the Storm 64.90
F1 (Domark) 69.90
Fantastic Dizzy 54.90
Fifa Soccer dt. 79.90
Hanse-Expedition dt. 49.90
Hattrick dt. (Ikarion) 79.90
Helmdall 2 dt. 84.90
Impossible Mission 79.90
Innocent Until Caught dt. 79.90
Ischa 3 dt. 69.90
James Pond 3 64.90
K240 69.90
Kick Off 3 dt. 59.90
Kingmaker dt. 79.90
Kings Quest 5 dt. 79.90
Legacy of Sorasli 59.90
Legend o.Kyrranda 2 dt. 79.90
Mad Burger dt. 64.90
Mad News dt. 79.90
Maelstrom dt. 69.90
Magic of Endoria dt. 64.90
Missiles over Xeron 54.90
Mr.Nutz 64.90
Oscar 54.90
Oxyd Magnum 59.90

**STAR
LORD**
AMIGA dt
79.90

AMIGA

Perihellion 59.90
Pinball Special Edition 69.90
Pinkie 59.90
Pizza Connection dt. 69.90
Puggy 69.90
Quaterpole dt. 69.90
Reunion 84.90
Rise of the Robots 89.90
S.U.B. dt. 69.90
Rings o.Medusa Gold dt. 79.90
Rise of the Robots 89.90
Robinsons Requiem dt. 69.90
Rüsselsheim dt. 79.90
Rules o.Engagement 2 74.90
Ryders Cup 79.90
S.U.B. dt. 69.90
Schatz im Silbersee dt. 89.90
Second Samurai 69.90
Sim City 2000 dt. 79.90
Skeleton Krew 79.90
Soccer Kid 64.90
Syndicate dt. 79.90
T.F.X. 89.90
Theme Park dt. 79.90
Tornado 99.90
Total Carnage 64.90
Tubular Worlds 79.90
U.F.O. dt. 79.90
Wing Commander dt. 69.90
Wizardry 7 89.90

1200

AMIGA 1200 z.B.:
Anstoß W.C.Edition dt. 64.90
Banshee ?? 79.90
Battlecheess 74.90
Beneath a Steel Sky dt. 89.90
Bubba'n Stix 64.90
Cannon Fodder 69.90
Chaos Engine 69.90
Elite 2 69.90
F1 Grand Prix 79.90
Heidall 2 84.90
Impossible Mission 69.90
James Pond 3 74.90
Legacy of Sorasli ?? 64.90
Lotus Trio 64.90
Megarace ?? 64.90
Microcom 99.90
Naughty Ones 59.90
Pinball Fantasies 69.90
Pirates Gold 79.90
Rise of the Robots 79.90
Second Samurai 69.90
Sensible Soccer 59.90
T.F.X. 84.90
Theme Park dt. 84.90
U.F.O. dt. 79.90
Ultimate Body Blows 69.90
Wild Cup Soccer 79.90

**DER
CLOU**
CD 32 dt
79.90

VERSANDANSCHRIFT:
AACHENER STR. 1004
50858 KÖLN
TEL: 0221/9486100
FAX: 0221/94861021

**GOTTESWEG 159
50939 KÖLN
0221 425566**

**MATTHIASSTR.24
50676 KÖLN
0221 239526**

**MÜNSTERSTR. 11
53111 BONN
0228 659726**

**WEHRHAHN 24
40211 D'DORF
0211 364445**

**FAHRGASSE 87
60311 F'FURT
069 280170**

**BLONDEL STR. 10
52062 AACHEN
0241 406912**

**KAI SERSTR. 54
53721 SIEGBURG
02241 68045**

**56068 KOBLENZ
SCHLOSS STR. 16
0261 309634**

**B.M.
HATTRICK**
AMIGA dt
99.90

Super Preis

Alfred Chicken 39.90
Aquatic Games 29.90
Bandit Kings 29.90
Bart vs the World 39.90
Bitmap Brothers Vol 1 39.90
Black Crypt 29.90
Black Gold dt. 19.90
Body Blows 29.90
Bubble'n Stix 39.90
Chuck Rock 2 24.90
Cithanger 49.90
Cool World 19.90
Crazy Sports Football 39.90
Curse of Enchanted 39.90
Curse of Enchanted 29.90
Cyberpunk 44.90
D Generation 1200 19.90
Populus 2 + Data 29.90
Demolisk 9.90
Diggers 1200 39.90
Disposable Hero 49.90
Dracula 49.90
Reach for the Skies 29.90
Dragons Lair 3 29.90
Dream Team Compilation 29.90
Elite 2 dt. 49.90
Fire Zone 14.90
Fles - Attack on Earth 19.90
Flight Simulator 2 29.90
Fly Harder 19.90
Genesia 39.90
Gobillins 1 39.90
Great Courts 2 29.90
Hard Nova 19.90
Harrer Assault 29.90
Hexuma dt. 29.90
Hill Street Blues 24.90
Humans Stand Alone 24.90
Interphase 9.90
Ischa dt. 29.90
Jonathan dt. 39.90
Joysoft Spezial 1 19.90
Joysoft Spezial 2 19.90
Joysoft Special 3 dt. 29.90
Kings Quest 3 39.90
Kings Quest 4 39.90
Lam 3 39.90
Last Action Hero 49.90
Lemmings 1 29.90
Lemmings 2 49.90
Lemmings Xmas 29.90
Lionheart 39.90

Super Preis

Lords of Doom 19.90
Lotus 3 29.90
Lotus 1-3 39.90
Lure of the Temptress dt. 29.90
Matrix Marauders 9.90
Mean Arenas 39.90
Might & Magic 3 dt. 39.90
Mixed Collection dt. 39.90
Myth 24.90
Naughty Ones 39.90
Nick Faldo Golf 29.90
Nicky Boom 2 29.90
No Second Prize 19.90
One Step Beyond 29.90
Pacific Island dt. 29.90
Penthouse H.N.Deluxe 39.90
Populus 2 + Data 29.90
Premiere Manager 2 39.90
Push Over 29.90
R-Type 2 19.90
Reach for the Skies 29.90
Shadowworld 29.90
Sim Ant dt. 49.90
Sim Earth dt. 49.90
Sim Life dt. 49.90
Sink or Swim 29.90
Sleepwalker 19.90
Space 1889 9.90
Space Hulk 49.90
Space Max dt. 29.90
Space Quest 1 39.90
Speedball 2 24.90
Spirit of Adventure 19.90
Starbyte No.2 dt. 39.90
Stardust 39.90
Strategy Masters 39.90
Tornado 49.90
Trap's Treasures 29.90
Trolliers 29.90
Turrican 3 49.90
Viking F.of Conquest 29.90
Vroom & Data 29.90
Ween the Prophecy dt. 29.90
Whales Voyage dt. 39.90
Whales Voyage dt. 1200 39.90
Wing Commander 39.90
Winzer dt. 19.90
Wonderdog 29.90
Zool 2 39.90

*Vorankündigung, ?? dt. Anleitung, dt. komplett in Deutsch, Sicherheitsverpackung: 2.50 DM, IRRTÜMER + PREISÄNDERUNGEN BLEIBEN UNS VORBEHALTEN!

**JEDER KUNDE
ERHÄLT VON UNS
BEI SEINER ERSTEN
BESTELLUNG
ALS "DANKESCHÖN"
EIN KLEINES
PRÄSENT**

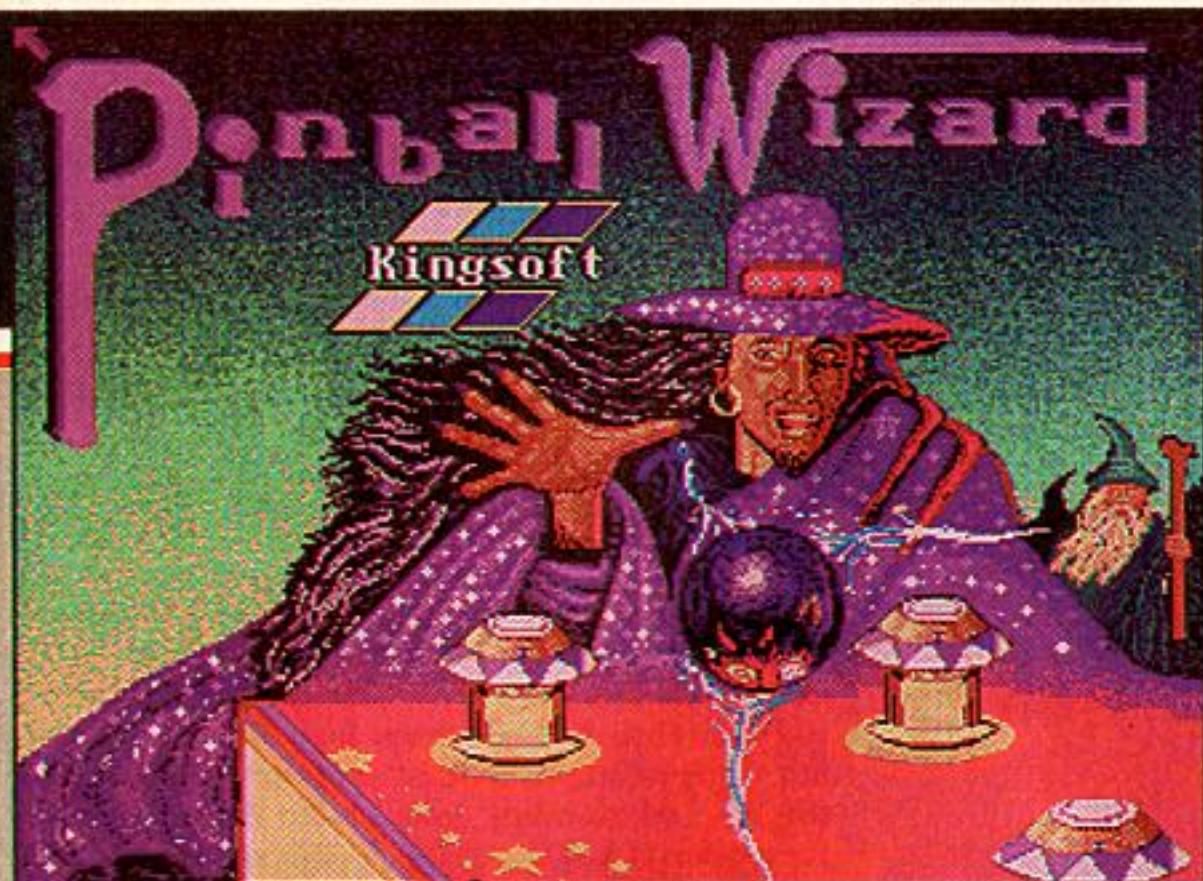
Bitte diesen Coupon mitschicken
Aachenerstr. 1004, 50858 Köln

BLITZ BESTELLUNG	
Da geht die Post ab.....	
1x Software Katalog	
1.	
2.	
3.	
4.	
5.	ERSATZWÜNSCHE
6.	
7.	
OVERSANDKOSTEN: 9 DM keine Versandkosten ab Rechnungsbetrag von 200 DM	
O EILPOST: 9 DM + 8 DM	
O UPS: 9 DM + 6 DM	
O VORKASSE: 6 DM	
O TEILLIEFERUNG Bei Fragen oder telefonischer Bestellung: 0221/9486100	
NAME	
STRASSE	
PLZ,ORT	
TELEFON	

**GUTSCHEIN
FÜR EINEN
KOSTENLOSEN
KATALOG**
FAST 100 SEITEN VOLLER
SPIELBESCHREIBUNGEN
UND INFOS

Bitte in einer Filiale abgeben
oder zum Versand schicken

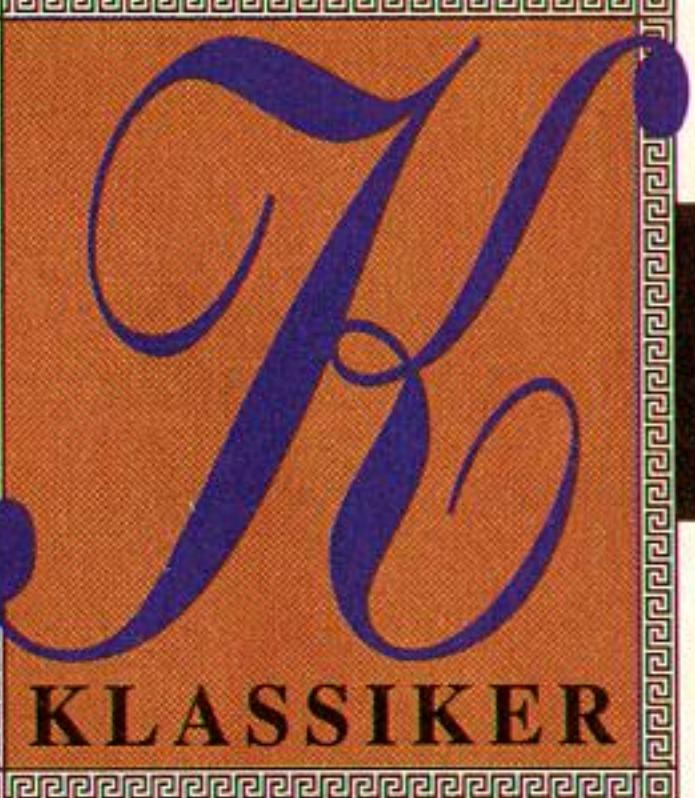
Wer seinen Amiga noch nicht sooo lange hat, denkt wahrscheinlich, daß „Pinball Dreams“ der erste brauchbare Flipper dafür war – falsch, denn die erste Qualitätskugel wurde tatsächlich in Deutschland abgeschossen!



Wir sprechen hier allerdings von den historischen Pioniertagen Mitte der 80er Jahre, als Commo „Freundin“ quasi noch feucht hinter der Platine war. Damals gehörte der Aachener Hersteller Kingsoft zu den rührigsten Produzenten von verspielten Amigasoftware – einige Beispiele, wie etwa die „Boulderdash“-Umsetzung „Emerald Mine“, wurden in dieser Rubrik ja bereits vorgestellt. Okay, die meisten dieser frühen Games würden heute nicht mal mehr als PD für Begeisterung sorgen, doch es gibt Ausnahmen, und der Zauberer der Silberkugel gehört sicher dazu. Denn immerhin war dieses Spiel anno 1987 für so manchen 64er-Besitzer ein Grund, seinem „Brotkasten“ Lebewohl zu sagen. Und das, obwohl der 8-Bit-Rechner mit dem „Pinball Construction

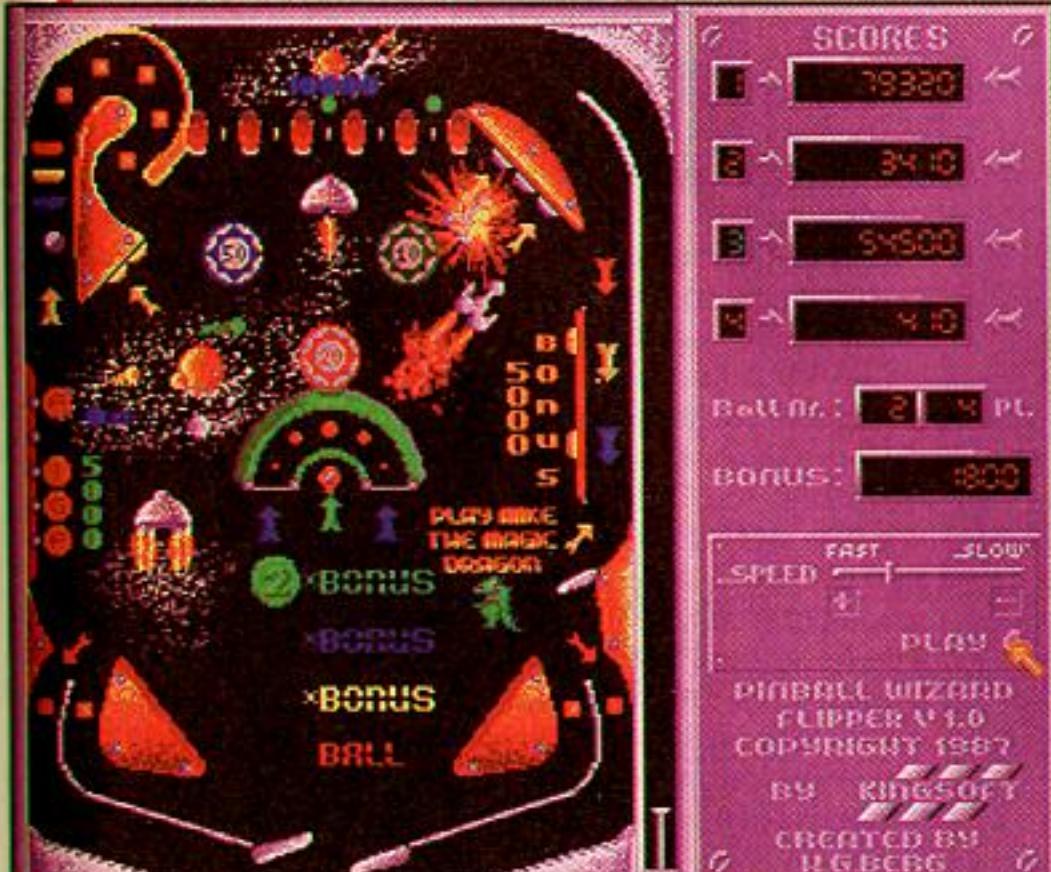
Kit“, „David's Midnight Magic“ und dem (übrigens vom „Flight Simulator“-Designer Bruce Artwick stammenden) Flipper „Night Flight“ gewiß nicht unter Kugelarmut zu leiden hatte...

Rein äußerlich betrachtet kann das Game des auch an „X-Copy“ beteiligten Programmierers H. G. Berg seine Entstehungszeit natürlich nicht verleugnen: Es gibt nur einen Screen, der daher auch nicht gescrollt werden muß – und nach versteckten Bonus-Tischen etc. braucht man gar nicht erst zu suchen. Doch selbst eine einzige schief Ebene kann mehr Features enthalten, als man zunächst glauben würde! So halten hier gleich drei Paddles die Kugel im Spiel, und wenn man die mysteriöse Buchstabenkombination A-M-I-G-A am linken Bildrand und dazu einen bestimmten Button abschießt, wird eine Multiball-Funktion aktiviert. Letztere ist zwar auf zwei Kugelchen beschränkt, aber das ist immer noch eine mehr als bei den modernen Genrevertretern „Pinball Dreams“ bzw. „Pinball Fantasies“. Die Kugel geben dürfen sich bis zu vier Gam-



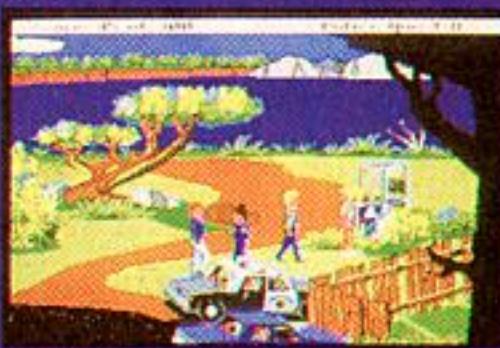
bler, denen eine Rüttel-Option (samt eventuellem Tilt), speicherbare High-scores und eine einstellbare Spielgeschwindigkeit zur Verfügung stehen. Gelegentlich bleibt der Ball zwar irgendwo „hängen“, doch diesen Bug können die real blinkenden Kneipenflipper bekanntlich genauso aufweisen.

Der Vollständigkeit halber sei hier noch kurz auf den 1989 von Loriciel veröffentlichten Flipper „Pinball Magic“ hingewiesen, den einzigen nennenswerten Konkurrenten, der zwischen unserem Zauberer und dem 1992 erschienenen „Pinball Dreams“ von 21st Century heraustrat. Schon aus Altersgründen hat unser Klassiker die mit Abstand antiquierteste Grafik in dieser Reihe; dafür besitzt sein Digi-Sound echte Ohrwurmqualitäten, und die Geräuscheffekte (wie z.B. das hämische Lachen bei einem Ballverlust) sind ebenfalls toll gemacht. Das realistische Rollverhalten und die erstklassige Steuerung können sogar heute noch überzeugen – was sich nebenbei bemerkbar auch mit einem A1200 nachprüfen lässt, falls man noch irgendwo ein Restexemplar dieses gelungenen Beispiels deutscher Programmierkunst aufzutreiben sollte. (mm)



ZEITSPIEGEL	
GESTERN	HEUTE
74%	62%
72% GRAFIK	39%
60% ANIMATION	27%
72% MUSIK	68%
74% SOUND-FX	69%
82% HANDHABUNG	74%
74% DAUERSPASS	62%
FÜR FORTGESCHRITTENE	

Die Budget-Bühne



Police Quest II:

Dein Freund und Helfer?

Dune:

Nur Fliegen sind schöner!

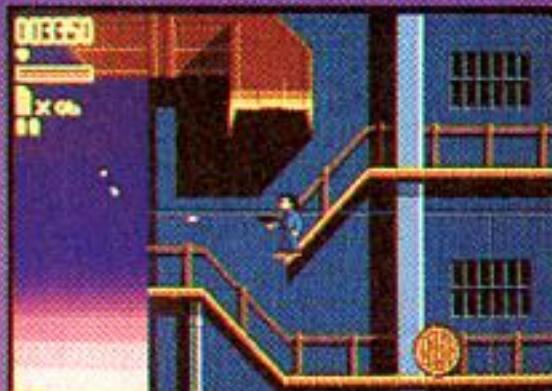


Body Blows:

Auf diese Beine können Sie hauen...

Lethal Weapon:

Was willst du mit der Knarre, sprich?



Road Rash:

Dieses Motorrad würde Brork kaufen!

Great Courts II:

Ey, Steffi, hast du die Haare färben lassen?



Es ist ja wirklich eine Qual mit der Wahl: Kaum liegt dieses Jahr ein Urnengang hinter uns, schon dräuen die nächsten am Horizont. Doch extra für alle Politikverdrossenen gibt es auch diesmal wieder unsere Budget-Highlights – da macht das Wählen (und Wühlen) noch Spaß!

Für kluge Köpfe

Die Extraption Spaß wartet diesmal auf die Abenteurer unter Euch, haben sie der Sierra-Edition von Kixx XL doch ein beinahe reinrassiges Adventure-Special zu verdanken. Erster unter Gleichen wäre da **Larry II**; hier verschlägt die Jagd nach der Traumfrau den Schwerenöter zunächst in eine Gameshow, dann auf das Traumschiff und schließlich auf eine sonnige Insel. Dieser noch wirklich witzige Teil der Serie ist samt deutscher Anleitung für 39,- DM zu haben; lediglich die Besitzer „großer“ Freundinnen (A2000, A3000, A4000) sollten dem Spiel vor dem Kauf erst mal probeweise unter den Rock schielen. Gleiche Bedingungen gelten für den zwar käuflichen, aber trotzdem vorbildlichen Cop Sonny Bonds aus **Police Quest II** sowie für die Hobby-Detektivin Laura Bow in **The Colonel's Bequest**. Der Abwechslung halber sei zum guten Schluß noch auf die halb abenteuerliche, halb strategische Budget-Düne **Dune** verwiesen, welche Soft Price derzeit für 49 Muscheln komplett deutsch in den Sand setzt. Die englische Version ist bei Hit Squad sogar schon für zehn Mäcker weniger zu haben; so oder so könnte das Harkonnen-Killen mit Zwo- bzw. Viertausendern problematisch werden.

Für flinke Finger

Wer keine Probleme mag, sollte vielleicht besser auf die brandneue Billig-Version des Prügelhits **Body Blows** von Team 17 zurückgreifen, denn hier darf jeder Amiga mit zumindest einem Megabyte unter der Haube mitraufen. Der astreine Kampfsport klettert samt deutscher Anleitung für 39 Treffer in den Ring. Komplett englisch zückt dagegen der Plattform-Aktionist **Lethal Weapon** die Waffe – dank Hit Squad zwar schon für 29,- DM, allerdings unter Umständen nicht auf Zwei- bis Viertausendern. **Road Rash** gehörte nun schon vor anderthalb Jahren nicht gerade zu den Berühmtheiten, originell fanden wir die Motorrad-Knipselei aber doch. Zudem kriegt man wohl nirgendwo sonst einen Feuerstuhl für 39 Kohlen, weshalb sogar Hit Squads traditionell englische Anleitung verzeihlich ist. Für Zwei- und Dreitausender gibt der Hersteller übrigens keine Garantie, während das deutsch angeleitete **Great Courts II** aus UBI Softs neuer Budget-Reihe „Collectors“ bei Dreieren und Vierern sowie dem A500 Plus in den Break treten könnte. Ansonsten hält die betagte Tennissimulation auch heute noch das, was der Joker-Hit vor Jahren versprach. Last but not least kostet der Platz im Center Court inzwischen ja auch nur noch 29,- DM, und mit dieser frohen Botschaft wollen wir Euch in die Wahlkämpfe des Spätsommers entlassen. Aber nicht vergessen: Auch im Herbst ist für Spärefrohs wieder die Budget-Bühne erste Wahl! (jn)

Jedes Spiel nur

29.- DM

NUR SO LANGE
VORRAT REICHT!

CHUCK ROCK 2

NEU

KGB

NEU

THE HUMAN RACE

NEU

JACK NICKLAUS' GOLF

KICK OFF & EXTRA TIME

COLOSSUS CHESS

BLOODWYCH

T.V. SPORTS FOOTBALL

VIRTUAL WORLDS

NOCH
BILLIGER!

CHAMBERS OF
SHAOLIN
MERCENARY
HUNTER

19.90 DM

BESTELLCOUPON

Vorkasse (Geld bzw. Scheck liegt bei!)
bitte plus 6.-DM für Porto! (+ 10.- DM Ausland)

Nachnahme (Bezahlung beim Postboten)
nur im Inland möglich

CHUCK ROCK 2
 KGB
 THE HUMAN RACE
 JACK NICKLAUS' GOLF
 KICK OFF & EXTRA TIME
 COLOSSUS CHESS
 BLOODWYCH
 T.V. SPORTS FOOTBALL
 VIRTUAL WORLDS

CHAMBERS OF SHAOLIN
 MERCENARY
 HUNTER

Meine Adresse

Name: _____

Straße: _____

Plz/Ort: _____

Datum/ _____

Unterschrift: _____

Bestelladresse

Hardware-Software
und noch mehr

MANFRED
BERGLER

Fodermayrstraße 24

80993 München

Fax: 089/140 16 24

Der Joker = Index

Die fett gekennzeichneten Programme wurden mit einem Hit gekürt

1869 für A1200	3/93	Simulation	86%	Der Allzweckkoffer	9/93	Motor	mittel	Jonathan	2/93	Abenteuer	88%	Simon the Sorcerer	1/94	Abenteuer	85%
1990 - Die 93er Edition	5/93	Simulation	69%	Der Cloud für A500	4/94	Strategie	85%	Jurassic Park für A1200	1/94	Action	65%	Simon the Sorcerer für A1200	1/94	Abenteuer	86%
A 320 Airbus (USA Edition)	9/93	Simulation	66%	Der Cloud für A1200	4/94	Strategie	86%	Kids Rule O.K.	2/94	Compilation	schwach	Sink or Swim	5/93	Action	74%
Abandoned Places 2	5/93	Abenteuer	66%	Der Fun-Koffer	9/93	Motor	gut	Killing Machine	4/93	Action	55%	Skidmarks	2/94	Sport	80%
Action Sport	4/93	Compilation	mittel	Der Hit-Koffer	9/93	Motor	sehr	Kingmaker	2/94	Strategie	17%	Sleepwalker	3/93	Geschicklichkeit	74%
Adventure Collection	4/93	Compilation	gut	Der Schatz im Silbersee	3/94	Abenteuer	74%	Kingpin Fotografie CD4	3/93	Verschiedenes	empfohlen	Sleepwalker A1200	4/93	Geschicklichkeit	74%
Air Force Commander	11/93	Strategie	37%	Der Trainer	7/94	Sport	80%	Krusty's Fun House	3/93	Geschicklichkeit	70%	Sleepwalker für CD32	12/93	Geschicklichkeit	70%
Alfred Chicken	11/93	Geschicklichkeit	72%	Desert Strike	5/93	Action	85%	Labyrinth of Time für CD32	2/94	Abenteuer	58%	Sidewinder	4/93	Strategie	46%
Alfred Chicken für A1200	2/94	Geschicklichkeit	72%	D/Generation für CD32	12/93	Geschicklichkeit	77%	Lamborghini	3/94	Sport	68%	Software Manager	2/94	Simulation	86%
Alfred Chicken für CD32	2/94	Geschicklichkeit	76%	Die Karawane der 7. Dynastie	4/94	Abenteuer	51%	Last Action Hero	7/94	Action	48%	Soccer Kid	10/93	Geschicklichkeit	85%
Alien 3	3/93	Action	72%	Die Renaissance in Florenz MM4/93	Verschiedenes	sehr sehr	Legends of Valour	1/93	Abenteuer	60%	Soccer Kid für A1200	1/94	Geschicklichkeit	85%	
Alien Breed	1/93	Action	80%	Die Siedler	12/93	Simulation	91%	Lemmings 2	3/93	Strategie	91%	Solus	11/93	Geschicklichkeit	58%
Alien Breed II	12/93	Action	72%	Die Story Machine: Galaxis MM4/93	Verschiedenes	überzeugig	Lemmings X-Wing Pack	2/93	Strategie	88%	Space Crusade				
Alien Breed Spec. Ed				Digital Dungeon	3/93	Abenteuer	1,5%	Lemmings X-Wing Pack	2/93	Compilation	super	The Voyage Behind	4/93	Action	51%
& Quak (CD)	5/94	Action	73%	Diggers für CD32	12/93	Verschiedenes	70%	Lethal Weapon	1/93	Action	74%	Space Hulk	11/93	Brettspielsatzung	44%
Ambermoon	11/93	Abenteuer	85%	Diggers für A 1200	12/93	Verschiedenes	70%	Liberation	4/94	Abenteuer	65%	Space Legends	9/93	Motor	super
Ancient Art of War in the Skies	7/93	Strategie	68%	Dinosaur Detective Agency	1/94	Geschicklichkeit	54%	Liberation für CD32	1/94	Abenteuer	64%	Spaceward Hol	7/94	Strategie	61%
Animation Classics Pack	9/93	Compilation	mittel	Disposable Hero	1/94	Action	81%	Lionheart	1/93	Action	88%	Special Edition	2/94	Compilation	super
Anatosis für A1200	12/93	Sport	91%	Disposable Hero (CD)	5/94	Action	85%	Lethar Matthäus	9/93	Sport	87%	Spelling Fair	1/93	Verschiedenes	18%
Apocalypse	5/94	Action	85%	Dithell in Space	3/94	Action	34%	Lotus Hill	4/93	Compilation	super	Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Arabian Nights	5/93	Action	86%	Dogfight	11/93	Simulation	79%	Lotus Trilogy (CD)	5/94	Sport	70%	Strategies	1/94	Strategie	46%
Arabian Nights für CD32	1/94	Action	63%	Donk	11/93	Action	70%	Mad TV	1/92	Simulation	85%	Strategies für A1200	1/94	Strategie	55%
Arcade Pool für A500	3/94	Simulation	60%	Donk (CD)	5/94	Geschicklichkeit	60%	Maelstrom	7/93	Strategie	70%	Stratofit	1/94	Action	80%
Arcade Pool für A1200	3/94	Simulation	62%	Doodlus	1/94	Geschicklichkeit	69%	Magic Boy	12/93	Geschicklichkeit	68%	Starians	5/93	Action	52%
Amour Geddon II	5/94	Simulation	44%	Dragon's Lair II	1/93	Geschicklichkeit	42%	Manchester United				Star Trek 25th Anniversary	2/94	Abenteuer	60%
Annie 2	11/93	Action	38%	Dracula	7/94	Action	56%	P.J. Champions	5/94	Sport	70%	Strategies	1/94	Strategie	46%
Ans Regnandi	4/93	Simulation	66%	Dreadnoughts	3/93	Strategie	24%	Marbleous	5/93	Geschicklichkeit	66%	Strategies für A1200	1/94	Strategie	55%
Assassin Special Edition	2/94	Action	85%	Dreamland	2/94	Compilation	gut	Mario is Missing!	4/94	Verschiedenes	52%	Streetfighter II	2/93	Action	80%
A Train	2/93	Simulation	77%	Dream Team	2/93	Compilation	mittel	Mean Arenas für CD32	2/94	Geschicklichkeit	69%	Striker (CD)	7/94	Sport	45%
Aufschwung Ost	1/94	Strategie	79%	Dune II	5/93	Strategie	80%	Mega Collection	9/93	Motor	schwach	S.U.B. für A500	3/94	Simulation	76%
AV-8B Harrier Assault	2/93	Simulation	52%	Dungeon Master				Mega Motor	2/94	Strategie	62%	S.U.B. für A1200	3/94	Simulation	79%
B-17 Flying Fortress	5/93	Simulation	70%	& Chaos Strikes Back	2/93	Compilation	gut	Mixed Collection	9/93	Motor	mittel	Subtrade	4/93	Simulation	74%
Ballistic Diplomacy	9/93	Strategie	61%	Dynatech für A 1200	12/93	Simulation	64%	Mega Mix	2/93	Compilation	mittel	Suburban Commando	1/94	Action	21%
Barb's Tale Construction Set	2/93	Abenteuer	82%	Edd the Duck 2	5/93	Geschicklichkeit	48%	Mensch Rati Mall	4/93	Action	31%	Summer Camp	2/94	Geschicklichkeit	31%
Bart VS. The World	4/93	Verschiedenes	42%	Egginator	3/94	Action	10%	Metal Law	12/93	Action	68%	Summer Olympia für CD32	4/94	Sport	69%
Batman Returns	5/94	Geschicklichkeit	55%	Eishockey Manager	5/93	Sport	91%	Metallic Power	2/93	Compilation	mittel	Super All-Stars	2/93	Compilation	schwach
Battlefield CD4	3/93	Strategie	leicht	Elfmonia	4/94	Action	85%	Mickey's Jigsaw Puzzle	5/93	Strategie	37%	Super Cauldron	1/93	Action	78%
Battle Team	4/93	Compilation	super	Elite 2 - Frontier	12/93	Simulation	91%	Mickey's Memory Challenge	5/93	Strategie	37%	Superfrog	5/93	Geschicklichkeit	73%
Beastard	12/93	Abenteuer	58%	Elite 2 - Frontier (CD)	5/94	Simulation	86%	Microcosm für CD32	3/94	Action	66%	Super Methane Bros.	7/94	Action	58%
Beavers	5/93	Geschicklichkeit	62%	Elysium	10/93	Strategie	69%	Micro Machines	10/93	Sport	81%	Super Putty für CD32	4/94	Geschicklichkeit	74%
Beavers (CD)	7/94	Geschicklichkeit	58%	Entity	4/93	Abenteuer	64%	Misfits over Kerion	3/94	Action	62%	Super Sports Challenge	10/93	Sport	44%
Beneath a Steel Sky	3/94	Abenteuer	87%	Erben des Throns	1/93	Strategie	61%	Monopoly	9/93	Brettspielsatzung	61%	Surf Ninjas (CD)	7/94	Action	25%
Best of the Best	2/93	Sport	72%	Ernte der Sonne CD4	1/93	Verschiedenes	leicht	Moon City	4/94	Strategie	45%	SwindleDibble	3/93	Geschicklichkeit	52%
Big 100	2/93	Compilation	mittel	Espace from Cybercity CD4	3/93	Action	DesGads	Morph für A 1200	12/93	Geschicklichkeit	76%	Syndicate	9/93	Strategie	79%
Big Nose the Cowman	1/93	Geschicklichkeit	54%	Excellent Games	2/94	Compilation	super	Morph für CD32	12/93	Geschicklichkeit	88%	T2 - The Arcade Game	1/94	Action	65%
Big Sea	4/94	Simulation	65%	Eye of the Storm	5/94	Simulation	60%	Mortal Kombat	1/94	Sport	79%	Toutrix	9/93	Strategie	39%
Blitzkrieg Brothers Comp Vol. 2	2/93	Compilation	super	F1	1/94	Sport	68%	Mr. Nutz	1/94	Geschicklichkeit	85%	Theatre of Death	11/93	Strategie	60%
Blastr	10/93	Action	57%	F-117 A Stealth Fighter 2.0	12/93	Simulation	85%	Musicalor CDTV	3/93	Verschiedenes	brachial	The Blue and the Gray	3/94	Strategie	10%
Bob	10/93	Geschicklichkeit	57%	F17 Challenge	10/93	Sport	57%	Napoleonis	9/93	Compilation	schwach	The Blues Brothers Melbox Adv.	4/94	Geschicklichkeit	71%
Bob's Bad Day	11/93	Geschicklichkeit	77%	Falcon Collection	2/93	Compilation	super	Noughty Ones	3/94	Action	70%	The Chaos Engine	2/93	Action	85%
Body Blow	4/93	Sport	83%	Fantastic Dizzy	2/94	Geschicklichkeit	62%	Nick Faldo's Champ. für CD32	4/94	Sport	80%	The Chaos Engine für A1200	1/94	Action	85%
Body Blow Update	7/93	Sport	84%	Fantasy Hit Collection	2/93	Compilation	gut	Nick Faldo's Golf	2/93	Sport	77%	The Complete U.M.S.	3/94	Strategie	70%
Body Blows Galactic für A 1200	12/93	Sport	84%	Famon	2/94	Geschicklichkeit	63%	Nicky 2	9/93	Action	68%	The Greatest	4/93	Compilation	super
Brain Challenge	9/93	Brettspielsatzung	60%	Fatman für A1200	3/94	Action	60%	Nigel Mansell	1/93	Sport	66%	The legacy of Scroil	4/94	Abenteuer	72%
Brian the Lion	4/94	Geschicklichkeit	76%	Fighter Duel	1/93	Simulation	39%	Nigel Mansell's W.C. F.A. 1200	5/93	Sport	70%	The Legend of Ragnarok	2/93	Strategie	70%
Brian the Lion für A1200	7/94	Geschicklichkeit	78%	Fill 'Em	9/93	Strategie	66%	Nigel Mansell's W.C. für CD32	1/94</						

AMIGA MONEY & STEUER FUCHS '93 PROFESSIONAL

Geld regiert die Welt

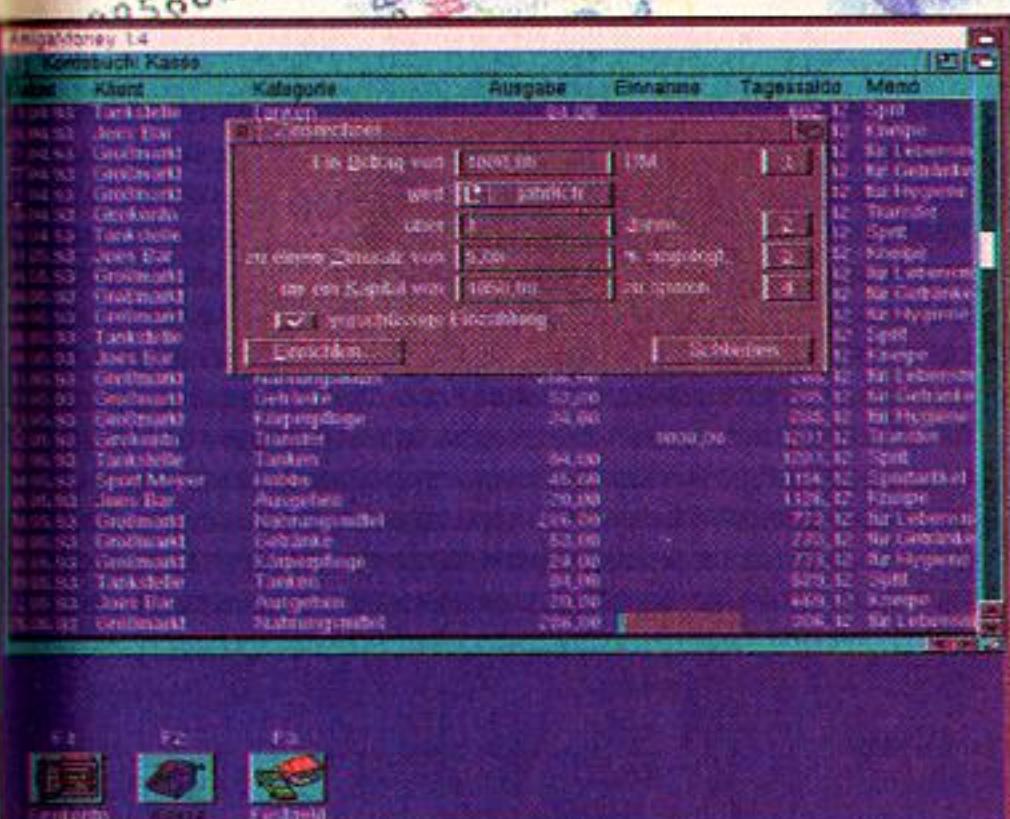
Wer am Ende des Geldes immer noch zuviel Monat vor sich hat, sollte sich mal diese beiden Finanzprogramme von Oase zur Brust nehmen – es könnte sich lohnen!

AMIGA MONEY

Sämtliche monetären Daten einer Person, Firma oder eines Vereins können mit dieser digitalen Finanzverwaltung in verschiedene Konten, Bereiche und Kategorien eingeteilt und erfaßt werden. Letztlich soll ein umfassender Überblick zur gegenwärtigen und zukünftigen Finanzsituation dabei entstehen, ganz egal, ob man nun bloß ein Haushaltsbuch führen oder ein mülleres Vermögen

gabe von Datum, Klient, Betrag und einem kurzen Memo) in der Form von Buchungssätzen erfolgen. Auch regelmäßige oder anstehende Zahlungen stellen kein Problem dar und werden automatisch am Fälligkeitstag in den Datenbestand eingerechnet. Optisch herrscht Funktionalität pur, immerhin kann der Zahlsalat in Form von aussagekräftigen Torten-, 3D- oder Balkendiagrammen dargestellt werden. Die Steuerung per Maus und Pulldown-Menüs

DEUTSCHE
MONEY



Sag mir, wo die Kohle ist...

verwalten will. Obwohl sich das Programm nahezu jedem Einsatzzweck anpassen läßt und eine unglaubliche Fülle von Funktionen enthält, sind keine besonderen Vorkenntnisse nötig – man darf bloß nicht darüber erschrecken, daß alle Eintragungen (mit der Ein-

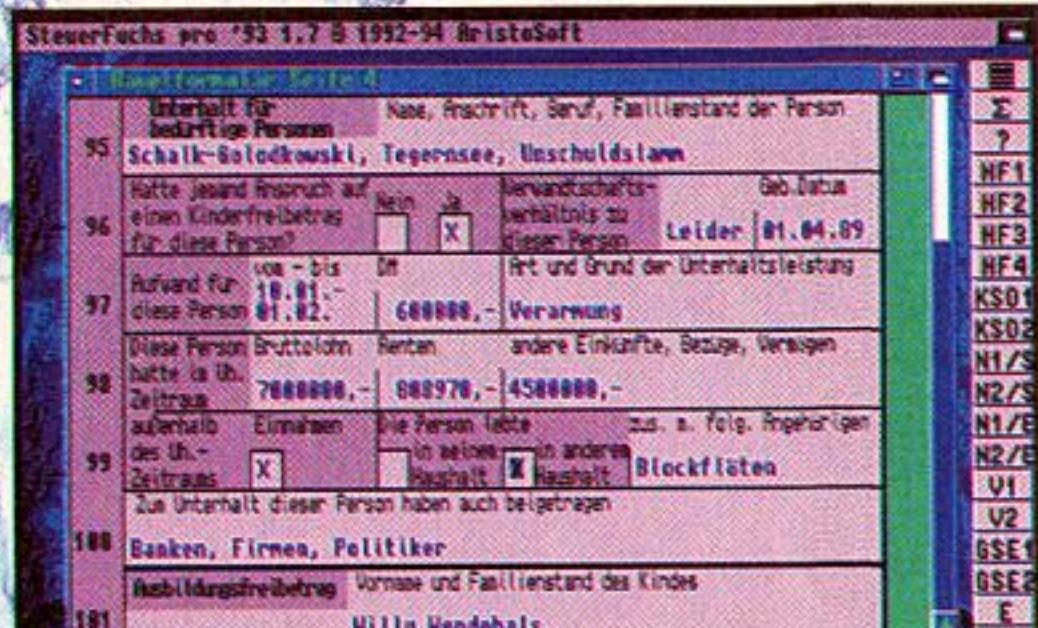
klappt einwandfrei, dazu gibt's einen integrierten Taschenrechner, einen Editor zum richtigen Bedrucken von (z.B. Überweisungs-) Formularen sowie eine Online-Hilfe. Ebenfalls möglich ist die Konvertierung der Daten ins PC-Format.

USER CLUB

pel dann auf den offiziellen Finanzamt-Formularen ausgedruckt wurde, ist wieder Ruhe bis zum nächsten Jahr – in dem dann ein preisgünstiges Update kommt.

Da die beiden Finanzhilfen als wechselseitige Ergänzung gedacht sind, ist auch die Präsentation fast identisch. Ein informatives deutsches Handbuch wird jeweils mitgeliefert, die

STEUER FUCHS '93 PROFESSIONAL



...hier ist sie geblieben!

Wer die alljährliche Steuererklärung immer noch vor sich herschiebt, kann sie mit Hilfe dieses steuerlich abzugsfähigen Tools bequem nachholen. Am Screen erscheinen die originalen Steuerformulare, am rechten Bildrand befindet sich eine Iconleiste. Seine Daten gibt man direkt in die Formblätter ein, wobei neben sämtlichen Anlagen (N, KSO etc.) auch eine Splittingtabelle und ähnliche Statistiken zum Lieferumfang gehören. Und bei Schwierigkeiten darf jederzeit auf eine Online-Hilfe und den eingebauten Taschenrechner zugreifen werden. Darüber hinaus erscheint bei logischen oder formalen Fehlern sofort ein entsprechender Hinweis, und als besonderes Bonbon schluckt der Steuer Fuchs auch die mit Hilfe von Amiga Money ermittelten Zahlen. Sobald der ganze Krem-

Amiga Money

Flexibler und leistungsfähiger Finanzmanager.

Preis: ca. 99,- DM

Bezug: Wolf Software,
Tel.: 02547/1253

Steuer Fuchs '93 Professional

Nützliches Tool für die jährliche Steuererklärung.

Preis: ca. 89,- DM
Bezug: Wolf Software,
Tel.: 02547/1253

Ergebnisse: 33. Spieltag

Might & Matschig	- FC JOKER	1:2
Un. Hofftschwer	- Opafun	2:1
Maniac Menschen	- Dragonfight	7:1
Wurm. Wolfschreck	- Battle Kumpans	3:2
AMS	- Austerwitz	1:0
Indianerbones	- Hammerfoot	0:1
Bodo Tiltmers	- Blue Beiß	2:0
Langohrer SK	- Bummico	2:2
Hardball Killers	- Raschmehr	0:3
Berlin East/West	- Playpower	2:0

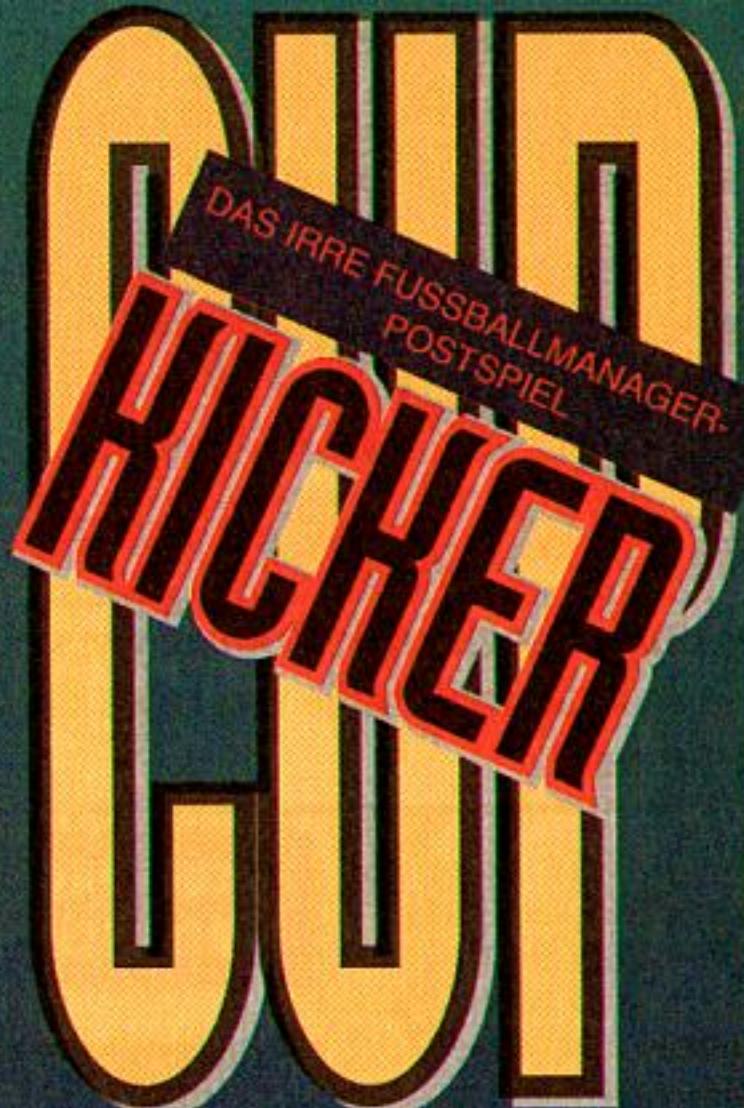
Schon der alte Torschützenkönig Clau-sewitz wußte, daß Angriff die beste Ver-teidigung ist – und tatsächlich gelang es uns (bzw. Euch), die mächtig Matschigen durch eine ziemlich aggressive Auf-stellung mit 1:2 in die Knie zu zwingen!

Die Joker-Tabelle

Mannschaft	Punkte	Tore
1) Un. Hofftschwer	48:18	84:48
2) Maniac Menschen	46:20	82:43
3) Hammerfoot	46:20	76:47
4) Opafun	43:23	81:43
5) Berlin East/West	42:24	71:45
6) Blue Beiß	41:25	62:42
7) FC JOKER	41:25	70:54
8) Might & Matschig	40:26	70:50
9) Bummico	38:28	67:45
10) Battle Kumpans	36:30	66:48
11) Raschmehr	36:30	67:54
12) Langohrer SK	32:34	50:60
13) Bodo Tiltmers	30:36	56:53
14) Austerwitz	24:42	49:72
15) Wurm. Wolfschreck	24:42	48:71
16) Playpower	23:43	45:67
17) AMS	21:45	37:72
18) Indianerbones	20:46	37:94
19) Hardball Killers	15:51	30:87
20) Dragonfight	14:52	33:85

Und das noch dazu auswärts im Schlamm-pützen-Stadion unserer Kaarster Gegen-spieler! Der Preis des Sieges: Brork (ein Hoch auf den neuen alten König der gel- ben Karten). Nettelbeck und Celal sahen das Gelbe im Auge, äh, in der Hand des Schiris – ersterer wegen fortgesetzten Keu-lens, letztere, weil die faulen Kerle ihre To-re mit einer Selbstschußanlage erzielen wollten. Celal gelang es sogar einmal, und weil der DFB gerade Besseres zu tun hatte, wurde die Begegnung trotz aller Proteste seitens der Machos nicht annulliert. Die beiden übrigen Treffer kullerte Oskar im Halbschlaf ins Gehäuse...

Technisch gesehen habt Ihr uns vollen Ein-satz (100 Prozent) abverlangt, der freilich auch nichts an der zunehmenden Schwind-sucht unseres Geldbeutels (läppische 12.000 Märker) ändern konnte – wogegen die Bank nach wie vor einen Schultschein in Höhe von 250.000 Möpsen gegen uns in der Hand hat. Aber nächstes Mal spielen wir ja wieder im heimischen Grasbrunnen gegen die Elf von Wurmatia Wolfschreck, was uns sowohl ein paar Kröten wie auch einen neuerlichen Sieg einbringen sollte. Vorausgesetzt natürlich, Ihr macht Euch so



Das Spielfeld

Gegner				
1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
FC Joker				

fleißig wie bisher über die Beantwortung unserer sieben Fragen her:

- 1) Wieviel Einsatz sollen wir im komme-nen Spiel zeigen (0%, 25%, 50%, 75%, 100%)?
- 2) Welche Spieler möchtest Du auf welche Position stellen? Pro Quadrat bitte nur ei-ner!
- 3) Im Transfermarkt treiben sich nur ein paar superteure Weltklassespieler herum, die wir uns so oder so nicht leisten könnten – forget it!
- 4) Möchtest Du Spieler verkaufen? Wenn ja, welche(n)?
- 5) Möchtest Du ins Trainingslager? Für 125.000, 200.000, 300.000 oder 500.000 DM?
- 6) Wie hoch soll der durchschnittliche Ein-trittspreis (derzeit 12.– DM) liegen?
- 7) Möchtest Du einen Kredit aufnehmen (höchstens weitere 250.000 DM) oder ab-bezahlen?

Eure Antworten sollten uns wie gewohnt auf einem Postkärtchen zufliegen; sie wer-den dann genauestens ausgezählt und die

nächsten Heft brandaktuell über die Lage des Vereins. Damit Ihr auch tatsächlich massenhaft schreibt, stellt Kollegin Fortuna übrigens wieder eine Reihe von goilen Preisen zur Verfügung, die unter allen Ein-sendern verlost werden:

- 1 x Heimball 2
- 1 x Joker-Jogger
- 1 x Joker-Watch
- 1 x Joker-Shirt

Tja, damit nun alles gut über die Bühne geht, solltet Ihr abgesehen von unserer nachstehenden Adresse Euren Absender nicht vergessen und den Kollegen Postboten mit einer original ele-komischen Briefmarke glücklich machen. Alsdann, Kollegen!

Joker Verlag
„Kicker Cup“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn

Paarungen: 34. Spieltag

FC JOKER	- Wurm. Wolfschreck
Bummico	- Hardball Killers
Hammerfoot	- Bodo Tiltmers
Opafun	- Indianerbones
Austerwitz	- Berlin East/West
Un. Hofftschwer	- Maniac Menschen
Raschmehr	- AMS
Blue Beiß	- Might & Matschig
Playpower	- Dragonfight
Battle Kumpans	- Langohrer SK

so ermittelten Daten in den Fütterungstrog unseres Fußballmanager-Programms ver-frachtet. Kollege Computer rechnet wie im-mer blitzschnell alle Ergebnisse aus, und Kollege Redakteur informiert Euch im

Mannschaftsaufstellung

Nr.	Spieler	Art	letzte Pos.	Stärke	Wert(DM)
1)	Brork	Tor	28	35	180.000
2)	Wunderlich	Tor	-	26	150.000
3)	Schlammel	Abw	23	52	470.000
4)	Joker	Abw	22	15	190.000
5)	Nettelbeck	Abw	24	29	220.000
6)	Freckmann	Abw	-	13	60.000
7)	Stockbäbler	Mit	16	33	250.000
8)	Ponikwar	Mit	-	15	260.000
9)	Regnet	Mit	14	36	220.000
10)	Celal	Mit	12	21	190.000
11)	Mogenauer	Mit	20	32	250.000
12)	M. Labiner	Mit	8	54	290.000
13)	Dziernyski	Ang	2	24	140.000
14)	Stein	Ang	3	2	100.000
15)	B. Labiner	Ang	-	23	230.000



Versand Service GmbH

AMIGA

1888 HANDELSIMULATION KOMPL. DT. 1 MB
1990 - DIE 93ER EDITION - POLITISIMUL. KD. 1 MB
ALFRED CHICKEN DT. ANL.
ALUN 3 DT. ANL.
ALLEN BREED 2 DT. ANL.
ANCIENT ART OF WAR IN SKIES DT. ANL. 1 MB
ANSTOSS KOMPL. DT. 1 MB A500/A2000/2000
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY
APOCALYPSE DT. ANL. 1 MB
AUSCHWING OST KOMPL. DT. 1 MB
AWARD WINNERS 2 COMPIL. INCL. ELITE /
JIMMY W.H. SNOOKER / ZOOL /
SENSIBLE SOCCER DT. ANL.
69,90

BENEATH STEEL SKY
KOMPL. DEUTSCH 1 MB
65,90

BATMAN RETURNS DT. ANL.
BATTLETEAM (BATTLEISLE & DATA) DT. 1 MB
BATTLEISLE DATA DISK NO. 2 DT. ANL.
BATTLETOADS DT. ANLEITUNG
BEAVERS DT. ANL.
BIG SEA KOMPL. DT. 1 MB
BLOB DT. ANL.
BLUE & THE GRAY DT. ANL. 1 MB
BOSS BAD DAY DT. ANL.
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANL. 1 MB
BRIAN THE LION DT. ANLEITUNG
BUNDESLIGA MANAGER PRO 2.0 KOMPL. DT. 1 MB
BURNING RUBBER
BURNTIME KOMPL. DT. A500/A2000
CAMPAIGN II 1 MB
CANNONFODDER DT. ANLEITUNG 1 MB
CLIFFHANGER DT. ANL.
COMBAT AIR PATROL DT. ANL. 1 MB
COMBAT CLASSICS 2 INCL. PACIFIC ISLANDS/
SILENT SERVICE 2/F 19 STEALTH FIGHTER
COOL SPOT DT. ANL.
COSMIC SPACESHIP DT. ANL. 1 MB
CRASH DUMMIES DT. ANLEITUNG
39,90

DARKMERE
KOMPL. DT. 1 MB
65,90

DANGEROUS STREETS DT. ANLEITUNG
DAS SCHWARZE AUGE DISK 1 MB KOMPL. DT.
DELUXE PAINT 4.5 AGA KOMPL. DT. 1 MB
DENNIS DT. ANL.
49,90

DEATH OR GLORY
KOMPL. DEUTSCH 1 MB
89,90

DER CLOU KOMPL. DT. 1 MB
DER SCHATZ IM SILBERSEE KOMPL. DT. 1 MB
DIE SIEDLER KOMPL. DT. 1 MB
DISPOSABLE HERO DT. ANLEITUNG
DOOFUS DT. ANL.
DRACULA DT. ANL.
DUNE 2 KOMPL. DT. 1 MB
ELPMANIA DT. ANL.
EISHOCKEY MANAGER LIMITED EDITION KPL. DT.
ELITE 2 - FRONTIER - KOMPL. DT. 1 MB
EMPIRE SOCCER DT. HANDBUCH 1 MB
59,90

HEIMDALL II
KOMPL. DT.
65,90

EXCELLENT GAMES INCL. POPULOUS 2 / JAMES
POND 2 / ARCHER MC LEANS POOL / SHUTTLE
EYE OF THE BEHOLDER 2 KOMPL. DT. 1 MB
F1 - DOMARK - DT. HANDBUCH
FANTASTIC DIZZY
FLASH BACK KOMPL. DT. 1 MB
GLOBODLE DT. ANLEITUNG 1 MB
54,90

K 240
- UTOPIA II - DT. ANLEITUNG
55,90

GOBLINS 2 KOMPL. DT. 1 MB
GOBLINS 3 KOMPL. DT. 1 MB
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.
HIREGUNS DT. ANL.
HISTORY LINE 1014 - 1918 DT. 1 MB
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANLEITUNG
INNOCENT UNTIL CAUGHT DT. ANL. 1 MB
JONATHAN KOMPL. DT. 1 MB
JURASSIC PARK DT. ANL. 1 MB
KICK OFF 3 KOMPL. DEUTSCH 1 MB
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT. 1 MB
LAMBORGHINI DT. ANL.
LAST ACTION HERO DT. ANL.
LIBERATION DT. ANL.
LOST TREASURES OF INFOCOM 20 TITEL
LOST VIKINGS KOMPL. DT. 1 MB
75,90

MR. NUTZ
DT. ANL.
59,90

LOTHAR MATTHAEUS DT. ANL. 1 MB
MAGIC BOY DT. ANLEITUNG
MANCHESTER UNITED PREMIERE LEAGUE KOM. DT.
MEAN ARENAS
MICRO MACHINES DT. ANL.
MISSILES OVER XERION DT. ANL. 1 MB
55,90

AMIGA

MONOPOLY KOMPL. DT.
NAUGHTY ONES DT. ANL.
NIPPON SAFES DT. ANL.
54,90

PIZZA CONNECTION
KOMPL. DEUTSCH 1 MB
85,90

ONE STEP BEYOND DT. ANL.
PATRIZIER KOMPL. DT. 1 MB
PENTHOUSE HOT NUMBER DELUXE DT. ANL. 1 MB
PERHELION DT. ANL. 1 MB
PINBALL SPECIAL EDITION INCL. PINBALL DREAMS &
FANTASIES DT. ANL. 1 MB
69,90

STARLORD
KOMPL. DEUTSCH
79,95

PUGGSY DT. ANL. 1 MB
S.U.B. KOMPL. DT. 1 MB
SECOND SAMURAI DT. ANLEITUNG 1 MB
SENSIBLE SOCCER INTERNATIONAL DT. ANL.
44,90

SIERRA SOCCER
KOMPL. DEUTSCH 1 MB
39,90

SIM CITY / LEMMINGS KOMPL.
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT. 1 MB
SKIDMARKS DT. ANL. 1 MB
65,90

SPACEWARD HO!
KOMPL. DT.
75,90

SOCCER KID DT. ANL.
SOFTWARE MANAGER KOMPL. DT. 1 MB
SUBURBAN COMMANDO DT. ANLEITUNG
SYNDICATE KOMPL. DT. 1 MB
65,90

RUSSELSHHEIM (DETROIT)
KOMPL. DT.
59,90

TERMINATOR 2 - JUDGEMENT DAY - DT. ANL. 1 MB
THEATRE OF DEATH DT. ANLEITUNG 1 MB
TORNADO DT. HANDBUCH
TOTAL CARNAGE - THE ULTIMATE BATTLE - DT. ANL.
TRAPS & TREASURES DT. ANL.
59,90

U.F.O. - ENEMY UNKNOWN -
KOMPL. DT. 1 MB
69,90

URIDION II DT. ANL. 1 MB
X-MAS LEMMINGS DT. ANL. 1 MB
WINTER OLYMPICS DT. ANL. 1 MB
WOODYS WORLD DT. ANL. 1 MB
WORLD CUP COMPILATION INCL. GOAL/STRIKER/
SENS. SOCCER/CHAMP. MANAGER
ZEPPELIN - GANTS OF THE SKY - KOMPL. DT. 1 MB
79,90

AMIGA Sonderposten

A-TRAIN 1 MB
ADRENALYN
ALIEN BREED SPECIAL EDITION 1 MB
ANOTHER WORLD DT. ANL.
ANNIOS
ARCADE POOL DT. ANL.
ASSASSIN SPECIAL EDITION DT. ANL.
AWB HARRIER ASSAULT DT. HANDBUCH
BARD'S TALE 3 1 MB
BATMAN THE MOVIE DT. ANL.
9,90

B 17 FLYING FORTRESS
- MICROPROSE - 1 MB
29,90

BATTLEQUADRON
BATTLETECH 1
BIG NOSE THE CAVEMAN
BIRDS OF FREY
BLACK CRYPT 1 MB
BODY BLOWS DT. ANLEITUNG
BRUTAL/CRAZY SPORTS FOOTBALL DT. ANL.
29,90

DOGFIGHT
- MICROPROSE - DT. HANDBUCH 1 MB
39,90

BUBBA N STIX DT. ANLEITUNG 1 MB
BUDDOKHAN
CADAVER & PAY OFF DT. ANL.
CAMPAIGN I KOMPL. DEUTSCH 1 MB
CHAMPIONSHIP MANAGER 93
CHAOS ENGINE DT. ANL. 1 MB
CHUCK ROCK 2 - SON OF CHUCK ROCK -
COLONELS BEQUEST - SIERRA - DT. ANL.
CRAZY CAIS 3 DT. ANL.
CRUISE FOR A CORPS DT. ANL. 1 MB
CURSE OF ENCHANTIA DT. HANDBUCH 1 MB
CYBERPUNK DT. ANL.
CYCLES - MOTORRADRENNS -
29,90

Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell

Tel.: (08142) 59640 Fax: 54654

BESTELLANNAHME: MO. - DO. 9:00-18:00, FR. 9:00-17:00

„LAUT LESERUMFRAGE ASM (AKTUELLER SOFTWAREMARKT)

1991 UND 1992 FIRMA MIT DEM BESTEN SERVICE“

Ladenlokal jetzt in AUGSBURG

Karolinenstraße / Ecke Karlstraße

Mo. - Fr. 9:00-13:00 + 13:30-18:00, Sa. 9:00-12:00 Uhr

AMIGA Sonderposten

DRAGONS LAIR 3 DT. ANLEITUNG 1 MB
DREAM TEAM COMPILATION INCL. SIMPSONS /
WWF WRESTLING / TERMINATOR 2 DT. ANL.
DUNE I KOMPL. DEUTSCH 1 MB
EMILYN HUGHES INT. SOCCER DT. ANL.
EPIC KOMPL. DT.
EYE OF THE BEHOLDER 1 KOMPL. DT. 1 MB
F15 STRIKE EAGLE 2 1 MB
F18 STEALTH FIGHTER DT. ANL. 1 MB
F29 RETALIATOR
29,90

F 117 A NIGHTHAWK

DT. HANDBUCH 1 MB

39,90

GEM „X“
GLOBAL GLADIATORS DT. ANL. 1 MB
GOBLINS I KOMPL. DEUTSCH 1 MB
GRAHAM TAYLOR SOCCER
9,90

GENESIA

29,90

GRAND PRIX CIRCUIT - ACCOLADE -
GREAT COURTS 2 DT. ANL. 1 MB
GUNBOAT - ACCOLADE - 1 MB
24,90

GOAL DINO DINIS

DT. ANLEITUNG

29,90

HARD NOVA
HERO QUEST
HOOK
HUMANS 1 MB
HUMANS JURASSIC LEVELS STAND ALONE VERS.
19,90

ISHAR 2

KOMPL. DEUTSCH 1 MB

29,90

INDIANA JONES 3 ADVENTURE KOMPL. DT.
INDIANA JONES 4 - LAST CRUSADE - KPL. DT. 1 MB
INDIANAPOLIS 500
INVEST KOMPL. DT. 1 MB
JAGUAR XJ220
JIMMI WHITE SNOOKER
JOHN MADDEN FOOTBALL 1 MB
KINGS QUEST I DT. ANL. 1 MB
KINGS QUEST 4 DT. ANLEITUNG
LEGEND OF KERGHAL KOMPL. DT. 1 MB
LEISURE SUIT LARRY 1 DT. ANL. 1 MB
LORD OF THE RINGS KOMPL. DT. 1 MB
35,90

LOTUS TRILOGY 1-3

DT. ANLEITUNG

34,90

LOTUS TURBO CHALLENGE 2
M1 TANK PLATOON DT. ANL. 1 MB
MAD TV KOMPL. DT. 1 MB
MANHUNTER NEW YORK
MIDWINTER 2 - FLAMES OF FREEDOM - 1 MB
MIG 29 SUPERFLYDRUM
MONKEY ISLANDS 2 KOMPL. DT. 1 MB
MONSTERBUSINESS
9,90

MONSTERPACK VOL. 2.

INCL. BEAST 2 / KILLING GAME SHOW / AWESOME

29,90

NICK FALDO GOLF KOMPL. DEUTSCH 1 MB
OPERATION STEALTH
PACIFIC ISLANDS - TEAM YANKEE 2 - 1 MB
PANZA KICK BOXING DT. ANL.
PAPERBOY II DT. ANL.
PICTIONARY
PIRATES DT. ANL.
POLICE QUEST 1 DT. ANL.
POLICE QUEST 2 - SIERRA - DT. ANL.
POULOS INCL. PROMISED LANDS
POWERMONGER INCL. WWW DATA DISK
PREMIER MANAGER 1 MB
PREMIERE MANAGER 2 1 MB
29,90

PRIME MOVER

DT. ANLEITUNG

34,90

PRINCE OF PERSIA
PUSH OVER
QUEST FOR GLORY I DT. ANL. 1 MB
QUEST FOR GLORY 2 - SIERRA - DT. ANL.
RICK DANGEROUS 2 DT. ANL.
RINGS OF MEDUSA KOMPL. DT. 1 MB
RVF HONDA DT. ANL.
SECRET OF MONKEY ISLAND 1 KOMPL. DT. 1 MB
SENSIBLE SOCCER 92/93 DT. ANL.
SIM ANT
39,90

SIM LIFE

AS200/A200/A2000 KOMPL. DEUTSCH 1 MB

29,90

SIM EARTH 1 MB
SPACE CRUSADE 1 MB
SPACE HULK DT. ANL. 1 MB
34,90

AMIGA 1200

ALIEN BREED 2 DT. ANL.
ANSTOSS KOMPLETT DEUTSCH
ANSTOSS WORLD CUP EDITION SCENERY
BODY BLOWS GALACTIC DT. ANLEITUNG
BURNING RUBBER DT. ANLEITUNG
BURNTIME KOMPLETT DEUTSCH
CIVILIZATION DT. ANL.
DER CLOU KOMPL. DT.
FATMAN -CAPED CUSTOMER- DT. ANL.
HANSE DE LUXE KOMPL. DT.
IMPOSSIBLE MISSION 2025 DT. ANL.
54,90

JURASSIC PARK
KICK OFF 3 KOMPL. DT.
KINGS QUEST II KOMPL. DT.
KOLUMBUS CHRISTOPHER KOMPL. DT.
SECOND SAMURAI DT. ANL.
SIMON THE SORCERER KOMPL. DT.
SOCCER KID DT. ANL.
THEME PARK KOMPL. DT.
TOTAL CARNAGE DT. ANL.
59,90

Zubehör

3,5" HD „SONY“ FORMATTED 10er-Pack
3,5" 200 NONAME 10er

5,25" 2HD NONAME 10er

AMIGA ACTION REPLAY 3, A500

BOX 80 STÜCK 3,5" DISKETTEN

BOX 100 STÜCK 5,25" DISKETTEN

GRAVIS GAME PAD

JOYSTICK COMPETITION PRO STAR

MAUSMATTE

X-COPY TOOLS 5.2 inkl. Hardware

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR - Irrtum vorbehalten - Liste gegen frankierten Rückumschlag. Bitte Computertyp angeben. Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,00, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck!

Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

RADIO- UND TV-TIPS FÜR FREAKS

August & September



FERNSEHEN

N3 wiederholt den Mehrteiler „Eine Maschine verändert die Welt“, und zwar jeweils **donnerstags** um 15.30 Uhr. Die Sendetermine sind am **4., 11., 18. und 25. August** sowie am **1. September**.

Immer wieder „Neues... Der Anwenderkurs“ verspricht 3Sat für die nächsten **Samstage** um 10.30 Uhr. Die ersten vier Folgen (**30. Juli bzw. 6., 13. und 20. August**) beschäftigen sich mit DFÜ, in der zweiten Staffel (**27. August, 3., 10. und 17. September**) geht's dann um Textverarbeitung.

Der Clou am SF-Zeichen-trickfilm „Peraustrinia 2004“, den **Premiere** am **2. August** um 8.00 Uhr zeigt, ist die ver-wendete Technik: Echte Schauspieler agieren vor gepinselten Hintergründen und werden anschließend über-zeichnet – alles per Computer. Wiederholungstermine sind am **6., 11. und 15. August**.

Am **22. August** wird es um 20.15 Uhr auf **Premiere** gruselig – in „Computerlove“ ba-stelt ein Wissenschaftler seine Traumfrau, die rasch ein gefährliches Eigenleben ent-wickelt...

Im Rahmen einer fünfteiligen Reihe über Menschen & Com-pis berichtet N3 am **26. Au-gust** um 13.30 Uhr über profes-sionelle Flugsimulatoren. Die übrigen Folgen laufen am **2. September** (Computer-spiele), **9. September** (Ani-

mation), **16. September** (Superrechner) und am **23. September** (Cyberspace). Zur selben Zeit schicken auch **ORB** und **SFB** diese Reihe in den Äther.



STÄNDIGE FERNSEHSERIEN

Wie ein Scanner funktioniert, ergründet am **8. August** die freche „Bim Bam Bino“-Maus um 15.00 Uhr im **Kabelkanal**.

„Hugo“ fordert täglich um 16.45 Uhr im **Kabelkanal** alle Besitzer eines Tastentelefons zum Mitspielen auf.

Das **Bayerische Fernsehen** stellt im „Computer-Treff“ am **14. August** um 17.05 Uhr Software für jung und alt vor.

„Neues... Die Computer-Show“ von 3Sat meldet sich am **15. August** um 19.30 Uhr aus der Semperoper, dem Zwinger und der Frauenkirche in Dresden; der nächste Ter-min ist der **19. September**.

Mit der Autobahngebühr und ihrer elektronischen Erfassung beschäftigt sich der „Computerclub“ des **WDR** am **21. Au-gust** um 12.00 Uhr – und am **18. September** meldet er sich dann live von der Fotokina.

Tips für Computeranwender bringt das **ZDF** wieder bei „WISO“ am **25. August** um 21.15 Uhr.

Jeden **Sonntag** um 10.00 Uhr dreht sich bei „Games World“ auf **Sat 1** alles um die neuesten Videogames.

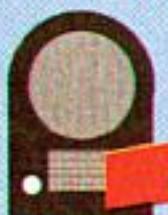
Ebenfalls **sonntags**, aber um 12.45 Uhr, findet auf **RTL 2** die Computerspiel- und Vi-deoshow „Playtime-TV“ statt.

Am **4. September** beginnt um 8.00 Uhr die neue Staffel des **RTL**-Magazins „Comix“.



RUNDFUNK

Am **2., 9., 16., und 23. Au-gust** berichtet **Bayern 2** in der Reihe „Input-Output“ jeweils ab 20.05 Uhr über neue Tech-nologien, neue Medien und neue Musik.



STÄNDIGE RUNDFUNKSERIEN

Von Studentinnen und Schülern gemacht wird „Chippie“, ein neues Computerma-gazin, das von nun an jeden ersten **Samstag** im Monat um 15.00 auf **hr2** kommt. Anders als bei den üblichen Shows will man hier die Byte-Kon-sumenten wirklich ernst neh-men – nachzuprüfen erstmals am **6. August** und am **3. Sep-tember**.

Ein brandneues Computerma-gazin wird am **29. August** um 20.00 Uhr auf **Radio B II** (Ge-meinschaftsprogramm von **SFB** und **ORB**) gesendet. In dem zweistündigen Programm „Chips und Bits“ präsentieren Michael Schinke und Thomas Kruithof u.a. einen Hardwa-re-Check und die Shareware-Hitparade. Weiter geht's am **26. September** zur selben Zeit.

Andreas Vohwinkel stellt am **24. August** um 15.30 Uhr in seiner „Computer Corner“ auf der **Ruhrwelle Bochum** Fax-Modems und die dazugehöri-ge Software vor; der nächste Sendetermin ist der **28. Sep-tember**.

Radio Euro bringt jeden er-sten **Montag** im Monat um 17.00 Uhr das Computerma-gazin „Bit für Bit“.

Auch immer **montags** um 14.40 Uhr hilft „Der kleine Computer“ von **Radio ffn** mit Tricks & Tips weiter.

„Chipsfrisch“ wird jeden **Mon-tag** um 17.00 Uhr von **Radio Hamburg** frisch ausgeliefert.

Die „Computer-Ecke“ ist bei **Radio Mainwelle** jeden **Mon-tag** um 17.40 Uhr geöffnet.

Zweimal monatlich **montags** wird im Jugendprogramm „Zündfunk“ von **Bayern 2** das Computer-Magazin „Fatal Digital“ um 16.30 Uhr ge-zündet.

Am **8. August** sendet **NDR 4** um 15.05 Uhr „Computer-On-line“. Einzelne Beiträge daraus sind jeden **Mittwoch** bei **NDR2** um 19.00 Uhr im „Club Online“ zu hören.

Für PC- und Videofreaks gibt es **donnerstags** auf **SDR 3** zwischen 18.00 und 20.00 Uhr den „Point-Computerspiel-Tip“.

Die Sendereihe „Forschung aktuell“ im **Deutschlandfunk** bietet jeden **Samstag** um 16.30 Uhr ein Computer-Special.
(Barbara Grohmann)

COMPUTER Vesalia

Bestellannahme: 02852 / 9140-10
 Bestellannahme: 02852 / 9140-11
 Bestellannahme: 02852 / 9140-14

Industriestraße 25
 46499 Hamminkeln
 Autobahn A3
 Ausfahrt
 Wesel-Hamminkeln
 Fax: 02852 / 1802

Autorisiertes
 Commodore AMIGA
 SERVICE - CENTER

AMIGA 1200

AMIGA 1200 und Desktop Dynamite	649,-
AMIGA 1200 und 3,5 LW extern	649,-
A1200, Autoscan-Monitor, VGA-Adapter	1099,-
A1200 mit 880 KB/1,76 MB HD-LW	729,-
A1200 Desktop Dynamite u. 261 MB-HD	1149,-
AMIGA 1200 mit 20 MB-Harddisk	689,-
AMIGA 1200 u. 130 MB-HD 948,- / 210 MB-HD 980,- mit 261 MB 1049,- / 340 MB 1099,- / 428 MB 1149,-	

A 1200 RAM und Turbokarten

1 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel	199,-
2 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel	299,-
4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, Copro-Sockel	449,-
4 MB RAM-Karte A 1200 Uhr, inkl. Copro.	479,-
4 MB M-Tec Turbo-Board 68030/28MHz.	668,-
8 MB / 4 MB / 1 MB-Modul	598,-/299,-/99,-
Coprozessor 14/20/33/50 MHz 29,-/99,-/149,-/249,-	

AMIGA 2000 - 4000

AMIGA 2000 Workbench 2.1, deutsch	399,-
AMIGA 4000 - 30 4 MB	1889,-
AMIGA 4000 - 40 6 MB	a.Anfr.
AMIGA 4000 - 30 u. 40 AT-Tower	a.Anfr.
AMIGA 4000 - LC 40 2 MB	1998,-
AMIGA 4000 - LC 40 6 MB	2398,-

Monitore für alle AMIGA

Autoscan (35cm /14") für A 500- A 4000	499,-
AKF 50 (0.28 / MPR II) für A 1200 / A 4000	659,-
Test 5/94 Magna-Media: Bildschärfe u. Farbeinheit gut	
Autoscan 1438 (0.28 / MPR II) A 1200 / A 4000	669,-
inkl. VGA-Adapter, "Test 6/94 Amiga-Spezial: „sehr gut“"	
A 1085S o. A 1084S Stereo Monitor	ab 369,-

AMIGA-Laufwerke

HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) extern	259,-
läuft an allen AMIGA ab Kick-ROM 2.0x	
HD-Laufwerk (880 KB/1,76MB) intern	219,-
einsetzbar in alle AMIGA ab ROM 2.0 x	
Promigos Drive, für alle Amiga extern	109,-
durchgeführter Bus, abschaltbar	
Color Drive, für alle Amiga extern	119,-
in rot, schwarz, blau, weiß, gelb, grün	
3,5 LW intern kompl. mit Zubehör	je 99,-
für Amiga 500 / 600 / 1200 / 2000 / 3000	

RAM u. Turbo-Karten A 500 - A 4000

512 KB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku	49,-
2,0 MB RAM-Karte A 500 mit Uhr/Akku	189,-
1,0 MB RAM-Karte A 500Plus	69,-
8/2 MB Box A 500 (Plus), durchgef. Bus	299,-
1,0 MB RAM-Karte A 600 Uhr/Akku	99,-
8/2 MB A 2620 32-Bit-Turbo-Karte A 2000	348,-
8MB aufrüstbar, FPU und MMU, bis 400% Steigerung	
8/4 MB A 2630 32-Bit-Turbo-Karte A 2000	698,-

Irrtümer und Preisänderungen
 vorbehalten!

Geschäftszeit: Mo.-Fr. 8.00-18.30Uhr
 Sa. 9.00-13.00Uhr

Vesalia-Shop-Duisburg

Dr. Wilhelm Roelen Str.386
 Tel.: 0203 / 495797

Nachnahme-Versand mit Post oder
 UPS ab 10,-DM.

Großgeräte nach Gewicht.
 Ausland: Vorkasse

Vesalia-Shop-Salzwedel

Altperverstraße 69
 Tel.: 03901 / 24130

Nicht alle Artikel sind zu Versandpreisen in den Shops erhältlich

TIPS DES MONATS

CD-32 Console mit TV-Kabel	ab 369,-
1438 MICROVITEC Autoscan - Monitor	649,-
AMIGA-Monitor orig. Commodore	ab 199,-
AMIGA 2000 WB 2.1 dtsch.	ab 399,-
MPS 1270 Tintenstrahldrucker	ab 199,-
AS 216: Workbench 2.1, deutsch	49,-
4 Disketten und 2 Handbücher	

Nützliches Zubehör

A 2088 XT-PC-Karte, 5,25 LW f. A 2000	49,-
Mit Amiga u. PC-DOS-HB, sowie allen Disketten	
A 2000 2.0 Board mit WB 2.1 Set	269,-
A 2060 Arcnet-Karte für A 2/3/4000	119,-
A 560 Arcnet-Box für A 500/A 500 Plus extern	69,-
Envoy Netzwerk-Software f. Arcnet	99,-
Workbench 2.1: 5 Disk, 2 dtsch. Handbücher	49,-
WB 3.1-A500/A2000: 6 Disk, 3 Handb.	179,-
WB 3.1-A1200/A4000: 6 Disk, 3 Handb.	209,-
Beide Workbench 3.1 -Versionen inkl. 3.1 ROM's	
4,5 A Netzteil für A 500 bis A 1200	59,-
1,3 ROM mit A 600 - Umschaltplatine	79,-
inkl. WB 1.3 Handbuch und 3 Disketten	
A 500/A 2000 Umschaltplatine m. ROM 2.0	79,-
2.0 Set m. A 500/A 2000 Umschaltplatine	99,-
inkl. 2.0 ROM, WB 2.05, 3 dtsch. Handb., 4 Disketten	
WINNER-Stereo-Sound-Sampler	89,-
bis 50 KHz, Microphaneanschluß, inkl. Software	
WINNER-Midi, durchgeführter Bus	69,-
WINNER - AMIGA Maus Made in Germany	39,-
2 Jahre Garantie, über 300 DPI, in gelb, schwarz, rot	
autom. Mouse / Joystick - Switchbox	39,-
Sunnyline-Trackball	69,-
AMIGA Handy-Scanner m. Druckerinterface	249,-
OCR- Software f. AMIGA Handy-Scanner	159,-

Controller u. Harddisk A 500 - A 4000

SCSI-Contr. Oktagon RAM-Opt A 2000	249,-
AT-Controller RAM-/ROM-Opt. A500/Plus	189,-
AT-Controller RAM-Option A 2000	149,-
Tandem -AT/CD-Controllerf. A 2/3/A 4000	169,-

AT-Bus Harddisk für AMIGA & PC

130MB Seagate	349,-
214MB Seagate	399,-
261MB Seagate	449,-
420MB Seagate	529,-
540MB Conner	540 MB Conner

SCSI Harddisk für Amiga usw.

270MB Quantum	529,-
540MB Quantum	879,-
1GB Quantum	1499,-

2.5 Harddisk A 500 - A 1200 int.

40 MB Conner	289,-
64 MB Conner	479,-
84 MB Conner	130 MB Seagate
250 MB Conner	529,-
250 MB Conner	349,-
A600-A1200 HD-Kabel, Installdisk u. Anleit.	99,-
25 - 3,5 HD- Adapter- u. Stromkabel, Software	59,-
205 ROM spez. f. A 600 Aufrüstung in A 600-HD	79,-

Drucker usw.

MPS 1270 A Tintenstrahldrucker	229,-
orig. Commodore, für alle AMIGA und PC	
Canon BJC-600 Tintenstrahl, Color	1249,-
Citizen ABC Printer 24 Nadel, 240Z/sec., Einzelblatt - Einzug, Farb - Option	349,-
Fujitsu DL-1150 C 24 Nadel, Color	699,-

COMPUTER.



ppm: steht für „pages per minute“ (Seiten pro Minute) und gibt die Druckgeschwindigkeit an – je nach Druckermodell und auszudruckenden Daten kann sie erheblich schwanken, aber mehr als 15 ppm werden im Hausgebrauch wohl kaum erreicht. Naturwissenschaftler kennen das Kürzel übrigens auch für „parts per million“, womit häufig die Konzentration von Gasen gemessen wird. Eine Ozondichte von 15 ppm wäre z.B. schon schwer gasmaskenverdächtig...

Präcompiler: Wie hier schon vor Urzeiten zu lesen stand, ist ein Compiler grob gesagt eine Software, die Programme aus ihrem jeweiligen Digi-Dialekt in Maschinensprache übersetzt. Nun enthalten Progs aber häufig Anweisungen, die sich direkt auf den Compiler beziehen und vor der eigentlichen Umwandlung abgearbeitet werden. Und dafür ist dann ein spezieller Bestandteil des Compilers verantwortlich, nämlich der... also, einmal dürft Ihr raten!

prädiktive Programmierung: Datenjunkies und Steckerköpfe, aufgepaßt; hier geht's um Künstliche Intelligenz! Es gibt ja nun Programmiersprachen (wie z.B. PROLOG), bei denen es nicht so sehr darauf ankommt, einem Rechner haarklein und in allen Einzelheiten vorzuschreiben, was er zu tun hat, sondern statt dessen nur ein paar allgemeine logische Aussagen zu treffen, anhand derer der Compi selbständig passende Lösungen erarbeitet. Bingo, da haben wir die prädiktive Programmierung.

präemptives Multitasking: Beim „gewöhnlichen“ kooperativen Multitasking gibt das Betriebssystem die Kontrolle mehr oder weniger vollständig

an das jeweils aktuelle Programm ab, was unter Umständen dazu führen kann, daß schlecht programmierte Software die Abarbeitung der im Hintergrund laufenden Operationen be- oder gar verhindert. Besonders ärgerlich ist das bei Abstürzen, da man dann meistens um einen Reset nicht herumkommt. Fortgeschrittene Betriebssysteme bzw. User-Oberflächen wie OS/2 und Windows NT behalten jedoch jederzeit den vollen Durchblick und können sogar Aufhänger einzelner Programme abfangen, so daß sie nicht auf das ganze System durchschlagen.

Präsentationsprogramm: bei Schulungen oder geschäftlichen Vorträgen häufig verwendete Software, die dafür sorgt, daß Schaubilder (per Monitor oder auch über den Overhead-Projektor) in genau der Reihenfolge gezeigt werden, wie es der Referent gerne hätte – selbstverständlich mit variabler Dauer und teilweise sogar unter Einbeziehung von Sound.

Prellen: ist eine bei Tastaturen oder sonstigen mechanischen Schaltern auftretende Erscheinung. Dabei schwingen die Kontakte, sobald z.B. eine Taste gedrückt wird, für einen kurzen Moment hin und her, was vom Rechner leicht als Doppel- oder Mehrfachbefehl verstanden werden könnte. Eine extra deshalb eingebaute Dämpfungselektronik sorgt also dafür, daß nur ein Buchstabe auf den Screen kommt. Bei abgenutzten Keyboards oder Joysticks können jedoch trotzdem einzelne Anweisungen eine Tendenz zur Verdopplung aufweisen – das ist dann der Moment, wo man seinen Geldbeutel fragen sollte, was er von einer Neuanschaffung hält...

Presentation Manager: war im Prinzip nichts weiter als eine Art Windows für das PC-Betriebssystem OS/2 und wurde mittlerweile durch Workplace Shell abgelöst.

Prestel: Auch die Briten haben ihren Bildschirmtext (Btx), und der heißt eben Prestel.

Preview: Müssen wir Euch das erklären? Wirklich?? Ehrlich??? Nö, keine Lust – blättert einfach an den Anfang des Hefts zurück und guckt selber nach!

Primärdaten: Eine Datenbank speichert, wie der Name schon erahnen läßt, jede Menge Daten. Manche davon, die Sekundärdaten nämlich, beziehen sich aber gar nicht auf das jeweilige Sammel-Thema – statt dessen werden sie bloß benötigt, um auf die eigentlich wichtigen Primärdaten zugreifen zu können.

Primärprogramm: ein Stück Soft, das noch nicht compiliert, also in maschinenverständliche Sprache umgewandelt wurde.

Primärschlüssel: Wenn Ihr umzieht und deshalb in unserer Abonnentenkartei die Adresse geändert werden muß, so tippen wir einfach die Abo-Nummer ein und verwenden damit einen Primärschlüssel, der uns direkt zu Eurer nicht mehr korrekten Alt-Anschrift führt. Und wenn wir bei der Gelegenheit gleich mal schauen wollen, ob Ihr die letzte Rechnung auch brav bezahlt habt, dann füttern wir den Compi anschließend mit der Rechnungsnummer und verwenden damit einen Sekundärschlüssel. Auf diese Art lassen sich ganze Schlüssel-Hierarchien aufbauen! Und auf diese Art kommt auch Brork zu seinen Besuchs-Aufträgen...

Primärspeicher: Noch einen Primus, dann haben wir's hinter uns. In diesem Fall handelt es sich um den Arbeitsspeicher eines Rechners. Festplatten wären demnach unter „Sekundärspeicher“ einzuordnen, während Disketten oder CDs als Tertiärteile durchgehen.

Primetime: ist wieder eins von diesen hübschen englischen Wörtern, das sich in unsere holprige deutsche Sprache eingeschlichen hat. Gemeint ist die jeweils beliebteste Zeit, also im TV etwa ab 20.15 Uhr oder beim Telefonieren nach 18.00 Uhr, wenn's billiger wird.

Primitive: Mit dieser Bezeichnung würden die Romulaner wohl Euch beehren, Geometriker verstehen darunter jedoch unteilbare Einzel-Elemente wie z.B. Kreise oder Geraden.

Primzahl: alle Zahlen, die nur durch eins und durch sich selbst teilbar sind. Und wenn Ihr Euch fragt, warum wir so einen widerlichen Kram ins Computer-Lexikon aufnehmen, dann läßt Euch gesagt sein, daß sich Daten mit Hilfe von Primzahlen prima verschlüsseln lassen. Doch nichts auf dieser Welt ist vollkommen: Vor einigen Wochen erst rauschte die Nachricht durch den Blätterwald, moderne Hochleistungsrechner hätten einen solchen Code geknackt.

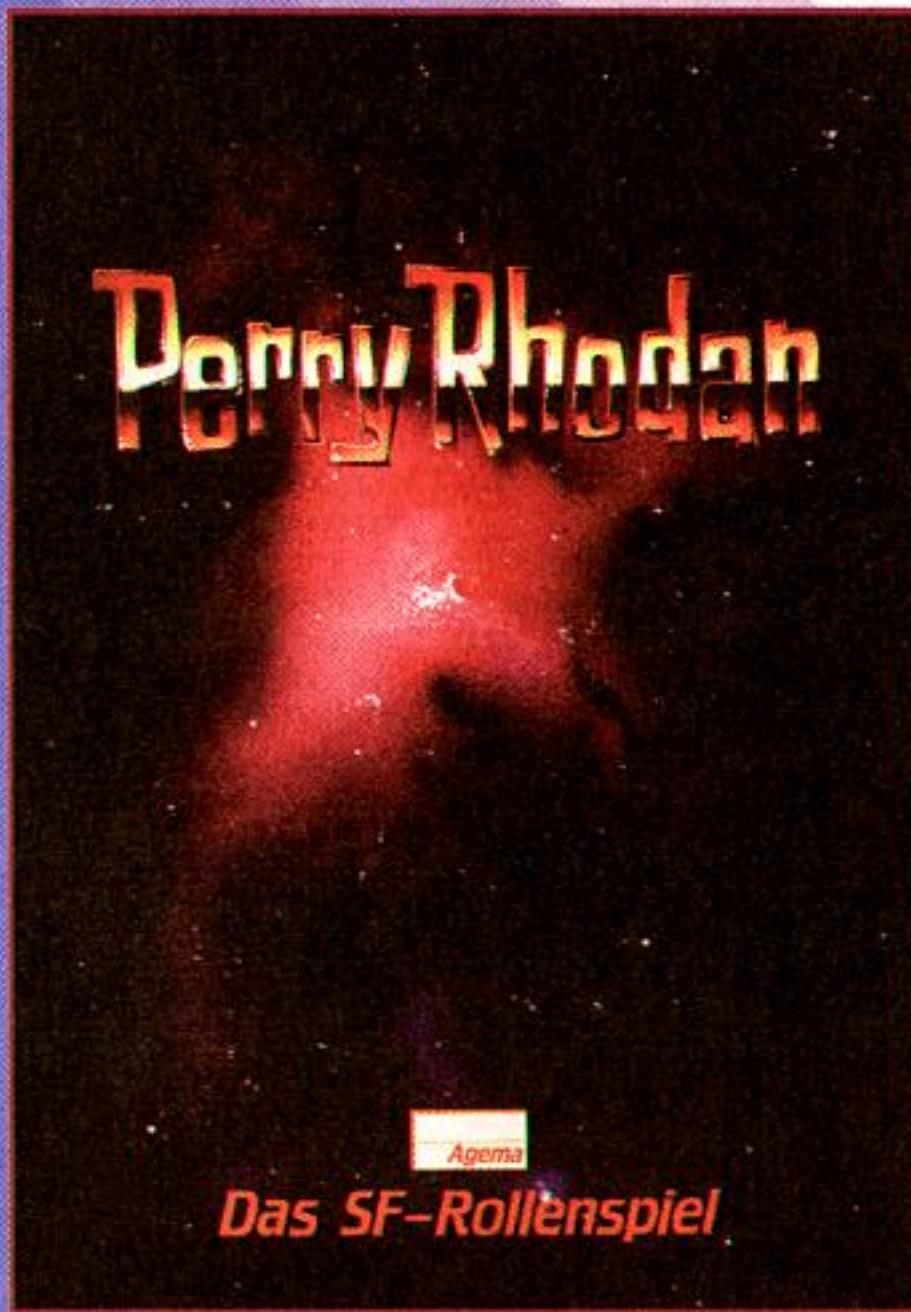
Printer: sagt der coole Englischkönner zu seinem Drucker. Vielleicht versteht der ihn dann besser?

Priorität: hat der jeweils erste in einer Rangfolge; etwa wenn sich Daten im Computer in einer Warteschlange „anstellen“ müssen.

STORMALJGFAUL!

Diesmal haben wir zwei brandneue Rollenspiele im Test, wie sie unterschiedlicher kaum sein könnten: Zwischen den Regelsystemen liegen Welten – zwischen den Stories gut und gerne 65 Millionen Jahre...

PERRY RHODAN DAS SF-ROLLEN- SPIEL



Angesichts des Titels braucht man hier keine großen Einleitungsreden zu schwingen, denn den Romanhelden Perry Rhodan kennen alle Futuristen dies- und jenseits des Spiralnebels. Und auch die vom Agema-Verlag herausgegebene PR-Simulation ist unter den Space-Strategen schon lange kein unbeschriebenes Blatt mehr – das Rollenspielsystem aus gleichem Hause war sozusagen schon überfällig!

Mit dem von Fantasy Productions angekündigten PR-Computer-Rolli hat dieses Spiel übrigens nichts zu tun; hier

handelt es sich um eine großformatige Box voller „Papierkram“: Das 180seitige Regelwerk, der Quellenband „Das

deutet für die Spieler nun, daß sie sich wohl oder übel an eine Menge Tabellen, Berechnungsformeln und Abkürzungen gewöhnen müssen – egal, ob es dabei um die genreüblichen Eigenschaften ihrer Helden, um besondere (Psi-) Fähigkeiten, auszuwürfeln Talentproben, Schirmfelder, Panzerung oder eben um Kämpfe geht. Andererseits wird das Verständnis durch zahlreiche, teils durchaus hu-

Zeitlich ist das Rollenspiel wenige Jahre vor den ersten Expeditionen nach Andromeda angesiedelt, was zur Eingewöhnung („Welche Schutzschirme standen damals eigentlich zur Verfügung?“) durchaus seinen Sinn hat, sollen sich doch spätere Ergänzungen hauptsächlich mit dieser legendären Epoche der Rhodan-Vita befassen. Einstweilen stehen drei Spielmodule kurz vor der Veröffentlichung.

4011 Das Hintergrundmaterial zur Serie! DM 24,80

PERRY RHODAN SIMULATION

Agema Zeitpunkt: 2395 n. Chr.

Das Solare Imperium

Im Streit um das arkonidische Erbe arbeitet Terra im Hintergrund – ein Ort der Ruhe und des Friedens...

morige Beispiele wesentlich gefördert, und einen echten Perry-Fan kann ohnehin nichts abschrecken, oder?

chung, in denen man sich mit akonischen Geheimdienstlern herumzuschlagen hat; zudem können natürlich viele Materi-



albände der Simulation ohne große Probleme auch hier verwendet werden. So, und jetzt klettern wir in unsere Zeitmaschine und geben den Befehl „Volle Kraft zurück!“ aus...

CHRONOSAURUS

...um erst vor rund 65 Millionen Jahren wieder hinzumachen. Damals beherrschten bekanntlich die Saurier die Erde, daß sie das derart zivilisiert ta-

eines Kometen! Dummerweise hat sich dieser vorsintflutliche Daniel Düsentrieb mit seiner Maschine offensichtlich schon selbst in die Zukunft abgesetzt, weshalb er jetzt mit einer glücklicherweise zurückgelassenen Z(w)eitmaschine gesucht werden muß.

Abgesehen von dieser originellen Aufgabenstellung entpuppt sich Chronosaurus als bald auch in manch anderer Hinsicht als einzigartig.

Der 120seitige Paper-

gradig kurios klingen, der Grundgedanke des Ludwigs-hafener Autorentrios ist allerdings gar nicht so abwegig: Was sollen denn eigentlich all die Würfelpolen und Tabel- len? Und in der Tat, ob Herr oder Frau Held in der Lage ist, einen Hügel zu erklimmen, das läßt sich doch zuverlässig genug über den Daumen peilen. Da die Hersteller hier ohnehin ein Erzähl-Spiel schaffen wollten, in dem Probleme durch möglichst intelligente Ideen aus der Welt geschafft werden, gilt nun abgesehen von Backgroundbeschreibungen aller Art nur noch eine einzige Regel: „Wenn sich etwas gut anhört und der Dramaturgie dient, dann sollte es auch funktionieren!“

Freilich kommen Spieler und Spielleiter bei so viel Freiraum um eine Art ungeschriebenen Pakt nicht herum – die einen dürfen keine offenkundig unrealistischen Aktionen starten, und der andere darf seinen Schuppen-Schäfchen nicht böswillig ans Leder wollen. Zudem sollte er seinen Job gut genug beherrschen, um während des Spiels aufkommende Ideen sofort einzubauen zu können. Die Hersteller versichern jedenfalls, man erlebe hier ein völlig neues Spielge-fühl und viel mehr Atmosphäre als sonst in Rollenspielen üblich – und sofern eine erfahrene und wortwörtlich eingespielte Gruppe am Werk ist, können das unsere Redaktions-Saurier auch bestätigen!

TERRANO SAURUS EX

ten, dürfte indessen kaum bekannt sein: Da gibt es etwa einen verschrobenen Elaphrosaurus-Professor namens Yllyestryus, der jüngst behauptete, eine Zeitmaschine (etwa unser Modell?) erfunden zu haben – und die käme zur Dino-Evakuierung gerade recht, droht doch der allesvernichtende Absturz

back-Band verschmilzt nämlich in bislang nicht bekannter Weise Rollenspielsystem und Abenteuermodul zu einer untrennbar Einheit; zudem haben wir es hier mit dem welt-ersten Pen & Paper-Rolli zu tun, das ohne Pen & Paper, ja sogar völlig ohne Regeln auskommt! Das mag zwar hoch-

Eine Chance auf Perry Rhodan bzw. Chronosaurus hat, wer uns auf einem Kärtchen mitteilen kann, in welchem Verlag die PR-Heftserie erscheint bzw. welches Erdzeit-alter dem Namen des Echsen-Spektakels „Jurassic Park“ zu grunde liegt. Letztes Mal war an dieser Stelle nach Software 2000 bzw. Bram Stoker gefragt, dann folgte unsere Adresse – und so ähnlich wollen wir es auch diesmal wieder halten... (jn)

**Joker Verlag
„Stromausfall“
Bretonischer Ring 2
D-85630 Grasbrunn**

Perry Rhodan Rollenspiel

Spielmaterial: 78%

Spielregeln: 72%

Spielreiz: 77%

Besonderes: Dem Game liegen sechs kleine „Salatschlüsselchen“ bei, in denen man die Counter aufbewahren kann.

Schwierigkeit: Für Könner

Preis: ca. 68,- DM

Bezug: Agema-Verlag
Sandbochumer Weg 33
59192 Bergkamen

Chronosaurus

Spielmaterial: 62%

Spielregeln: Regeln?

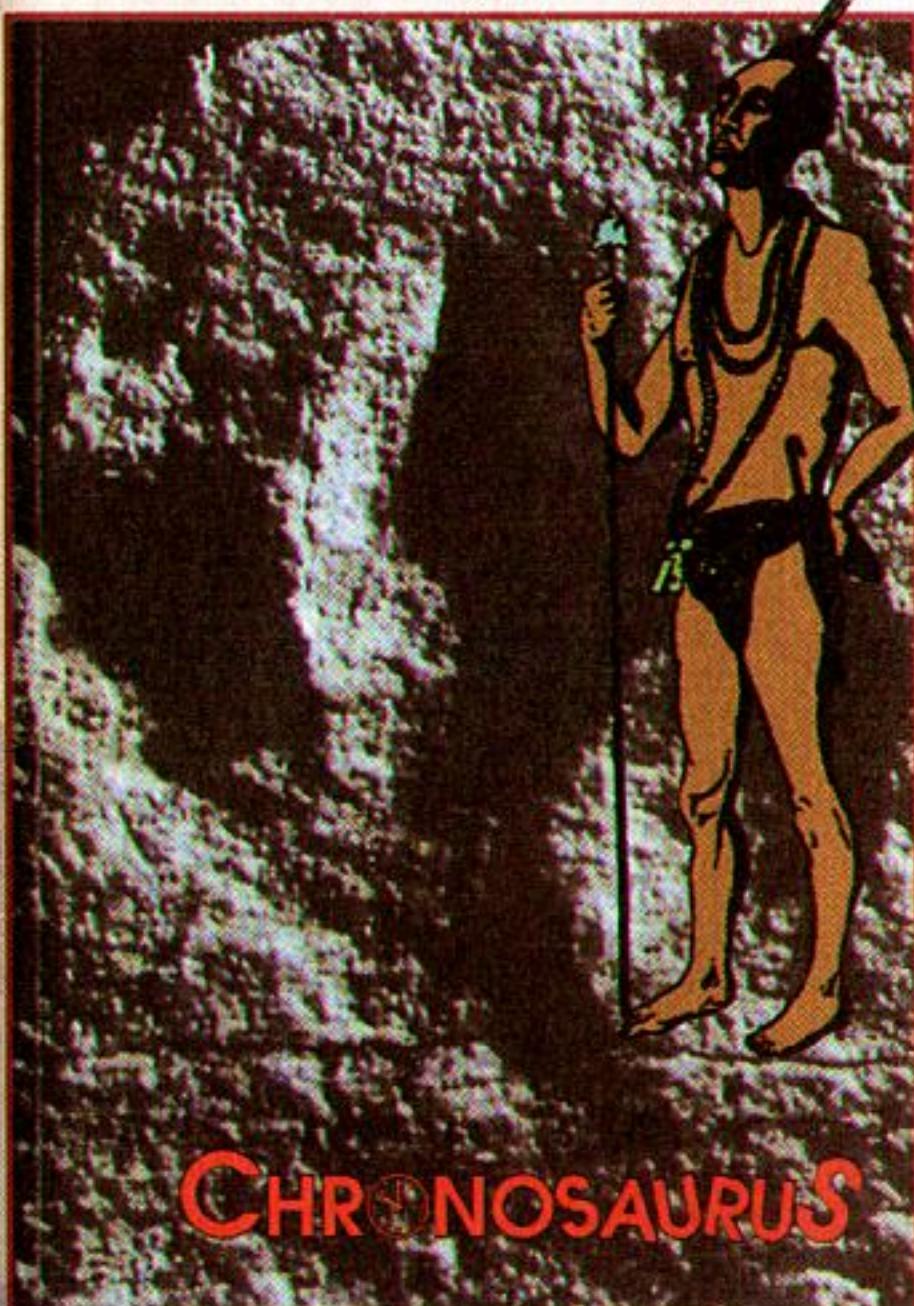
Spielreiz: 81%

Besonderes: Das ganze Spiel ist 'ne einzige Besonderheit!

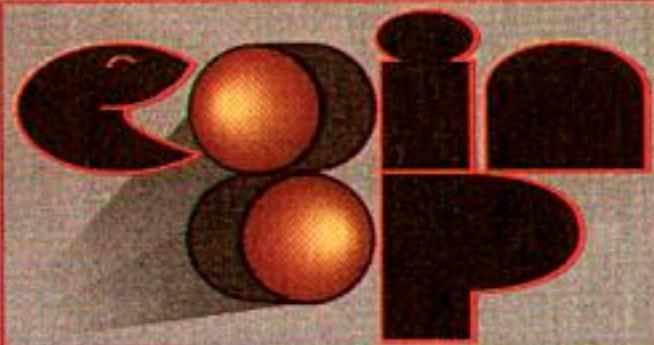
Schwierigkeit: Für Könner

Preis: ca. 29,- DM

Bezug:
Myth of Adventures
Timo Brüggemann
Berner Weg 24
67069 Ludwigshafen



CHRONOSAURUS



Bei unserer jüngsten Spielhallenvisite hagelte es förmlich Prügel und blaue Bohnen – die einzigen Schläger, die man nicht fürchten mußte, waren die von Konamis Golfern...

PARODIUS 2 - FANTASTIC JOURNEY

Endlich präsentiert Konami den Nachfolger der legendären Parodie auf herkömmliche Horizontal-Ballereien, wobei bewährte Zutaten mit neuen Einfällen zu einem witzigen Cocktail gemixt wurden.



Den. So hat man die Zahl der anwählbaren Helden auf stolze acht verdoppelt (unter den Neuzugängen das Propeller-Schwein Michael...), während in den Reihen der Gegner beliebte Altstars wie z.B. der

Katzen-Raumer oder die sexy Bauchtänzerin zu finden sind. Die Extrawaffen lassen sich wahlweise automatisch oder manuell steuern, damit sowohl Anfänger als auch Profis mit all den Smartbombs, Schutzzildern, Mehrfachschüssen und Satelliten etwas anfangen können. Ansonsten geht es ähnlich zu wie beim Vorgänger, nur halt noch abgedreht, wobei die genialen Endgegner wieder mal den Vogel abschießen: Da verteilt etwa die holde Meerjungfrau mit ihrem Fischschwanz Kopfnüsse, und eine Geisha wirft mit tödlichen Häschern um sich!

Die skurrile Optik ist so-

mit über alle Zweifel erhaben, und in Sachen Sound wird das ganze Spektrum von der Rummelplatzmusik bis zum Techno-Hammer abgearbeitet. Wer gleichzeitig ablaufen und abballern will, ist bei diesem kunterbunten Action-Spaß also genau an der richtigen Adresse.



OPEN GOLF CHAMPIONSHIP



Auch hinter dieser Versoftung des Nobelsports stecken die Konami-Männer: Geboten werden die üblichen Optionen, also diverse Spielmodi (Stroke, Turnier, Match) für bis zu vier Teilnehmer und jede Menge Parcours von der Seeinsel bis zum Rocky-

Mountain-Green. Interessanterweise kann auch zwischen verschiedenen Golfern gewählt werden; so ist der eine Meister des Puttens, während der andere für seine weiten Abschläge berühmt ist – und jeder Crack hat seinen eigenen

Caddy, der ihm wertvolle Tips für den nächsten Schlag verrät. Steuerungstechnisch haben sich die Programmierer viel Mühe gegeben, denn das Handling der verschiedenen Schlägertypen, die Schlagstärke und die Wahl zwischen Topspin und Backspin geht

locker-flockig von der Hand; dazu sorgen unzählige Einstellparameter und Anzeigen (Windrichtung, Bodenebenheiten etc.) für realistischen Feinschliff.

Die Präsentation muß sich ebenfalls nicht verstecken, denn die 3D-Pixelgrafik zoomt oft sehr gelungen über

das leuchtende Grün, was dem Ganzen einen Hauch von TV-Übertragung verleiht. Sound-FX und Sprachausgabe sind auch hervorragend gelungen, womit sich dieser aufwendige Automat fast so schön spielt wie eine echte Partie Golf – aber viel preiswerter!



GUNFIGHTERS

Hier schlägt Konami mit dem Nachfolger zur überaus erfolgreichen Ballerei „Lethal Enforcers“ zu; diesmal geht's im Wilden Westen zur Sache. Am Spielablauf hat die Zeitreise freilich wenig geändert, denn erneut zielt man allein oder zu zweit mit einem Plastikrevolver auf böse Buben und verschont die hübschen Mädels und andere ehrliche Steuerzahler. An Szenarien gibt es die üblichen Banküberfälle, Eisenbahn- und Postkutschenschauspielen, Saloons und Berg-

minen, wobei jeweils am Ende ein superfieser Unhold in einer Art 3D-Sequenz verbleibt werden muß. Waffentechnisch stehen so nette Utensilien wie Doppelschuß, MG oder Schrotflinte zur Auswahl. Die digitalisierte Optik wirkt nicht ganz so imposant wie beim Laserdisk-Kollegen „Mad Dog McCree“, doch dafür wird hier um einiges kreativer gemetzelt, und die glasklare Sprachausgabe plus stimmiger Country-Musik ist echt gelungen. Wer also

auch ohne eine nobelpreisverdächtige Spielidee glücklich wird, findet hier einen launigen Digi-Western im „Operation“-Stil.



Auch Capcom hat einen Ballerspaß à la „Parodius“ im Programm, sogar einen ganz umweltfreundlichen. Es geht nämlich darum, den fruchtbaren Planeten Elwood vor den Machenschaften des übeln

Oko-Ausbeuters Goyolk K.K. zu bewahren. Dazu setzen sich die beiden Teenager Ice P. Moly und Neneh Moly in eine neuartige Flugmaschine und versuchen, die Stahlmonster des Schurken zu verschrotten – mit „umweltschonenden“ Extrawaffen wie Lasern, Bomben und Missiles. Zudem verfügt jeder der Gleiter über ein Pendel, an dessen Greifar-

men Metallkugeln oder Minen hängen, die den Gegnern so manchen Blechschaden beschaffen. Dabei gucken die Schlüsselmonster teilweise so putzig drein, daß man sie viel lieber knuddeln würde...

Neben der zuckersüßen Grafik mit den tollen Hintergründen und zarten Pastellfarben zählen das durchdachte Gameplay, intelligente Angriffsformationen und der heiße Q-Sound zu den Son-



nenseiten dieses „Ökomaten“. Welcher Hersteller meldet sich für eine Umsetzung?

ECO FIGHTERS

MONSTER MAULERS

Wer das Verprügeln von Straßenjungs langsam satt hat und lieber auf eklige Monster eindrischt, sollte sich wieder bei Konami melden. Dort hat man nämlich böse Aliens noch bösere Aliens auf dem gesamten Globus verteilen lassen und schickt nun die Held(inn)en Kotetsu, Eagle und Anne in dieses Gruselkabinett. Die Schlachten entbrennen im Stil von „Street Fighter 2“, man bekommt es also immer nur mit einem Ungeheuer zur selben Zeit zu tun: Auf einer

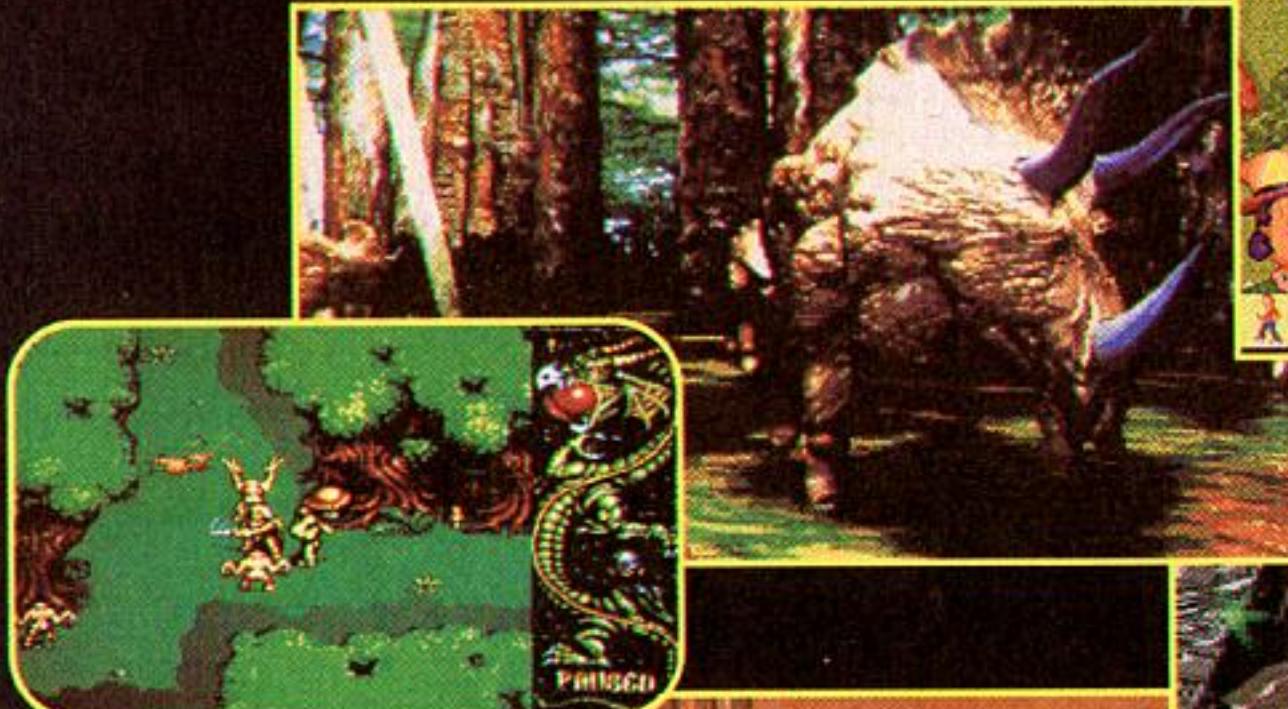
Osterinsel lauert ein schlagkräftiger Steinkopf und im Sumpf ein widerliches Monstrum; alle wollen sie durch Kick- und Boxtechniken erledigt werden. Freilich fehlen auch die berühmten Special Moves nicht; durch geschickte Stickkombinationen können Superkräfte wie „Hellfire“, „Rocket Blast“ oder „Thunder



Flash“ aktiviert werden. Extrem gut gelungen sind dabei die gruseligen Megaspites. Angst und Ekstase liegen hier wahrhaft dicht beisammen. Nicht zuletzt auch wegen der Sound-Kombinationen aus fetzigem Japano-Rock und witziger Sprachausgabe... (Manuel Semino)

Endlich: AB 30. SEPTEMBER

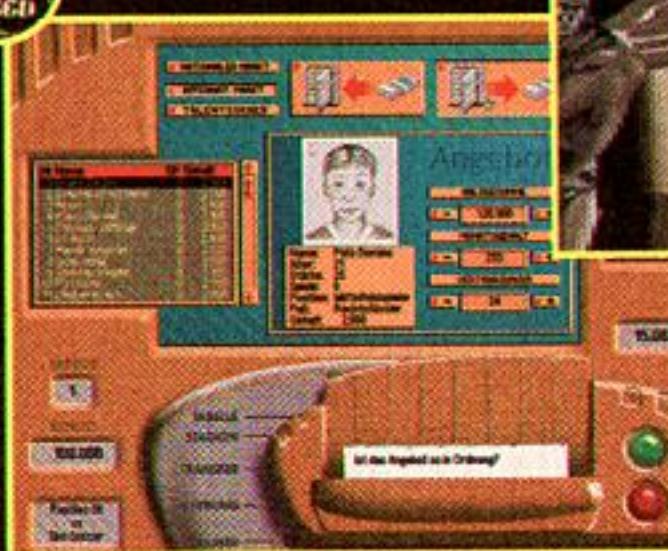
GIBT'S DEN JOKER WIEDER MONATLICH!



Endlich wieder alle vier Wochen brandheiße Tests und ultracoole Previews, endlich wieder Monat für Monat tolle Specials (im nächsten Heft: **SELBER CHEATEN** und die verschobene **MARKTÜBERSICHT: COMPILATIONS**), prima Preisaußschreiben, die besten Lösungshilfen diesseits des Spiralnebels und ein neuer **AMIGA CD-JOKER** – diesmal mit den Hämtern **CYBERWAR** und **LOST EDEN**!

Endlich wieder ein Fest für Abenteurer, denn es warten **DRAGONSTONE** und **KING'S QUEST VI**, die heiß ersehnte Umsetzung für den Amiga – läßt Euch überraschen. Keine Überraschungen sind weitere Soccer-Highlights wie Ikarions **HATTRICK!**, **WORLD CUP USA '94** oder **REAL WORLD FOOTBALL**, und gespannt sind wir schon auf die Renegade-Plattformen **RUFF'N'TUMBLE** und die neue Team 17-Action **SUPER STARDUST**. Last not least erwarten wir die Umsetzung von Bullfrogs PC-Rummelplatz **THEME PARK**.

Daher endlich wieder unser Rat: Schaut ab 30. September am Kiosk vorbei, oder holt Euch noch heute Euer preisgünstiges Abo samt Zeitvorteil und Prämie. Es lohnt sich...



BEZUGSQUELLEN

Bachler Computersoftware
Blücherstraße 24
Postfach 1113
46397 Bocholt
Tel.: 02871/183088

Bomico
Am Südpark 12
65451 Kelsterbach
Tel.: 06107/76060

Galaxy
Plinganserstraße 26
81369 München
Tel.: 089/7605151

Joysoft
Gottesweg 157
50939 Köln
Tel.: 0221/4301047

Rushware
Bruchweg 128-132
41564 Kaarst
Tel.: 02131/6070

Wial Versand
Liegnitzerstraße 13
82194 Gröbenzell
Tel.: 08142/8273



INSERENTENVERZEICHNIS

A 3 Computer	109	Media Points	24
A.C.E.S.	65	Micro Magic	82
Amiga Studio	57	Okay Soft	108
Arktis	90, 91	Omega	6
Bachler	63	Pawlowski	2
Berger	65, 99	Pfister	111
Call + Play	25	Quick Soft	26
CompuTel	49	Royal Soft	106
Cross Computer System	16, 17	Schneider	27
EMP	23	Silver Datentechnik	13, 87, 95
Esser	107	Softsale	19
Fun & Action	119, 120	Software 2000	9
ICP Commodore '94	43	Sparschwein	58
Joker Verlag	29, 33, 39, 49, 79, 83	Tierhilfe Süden e.V.	82
Joysoft	96	Versand 99	45
Jugment Day	36, 37	Vesalia	105
Kompart	11	Wial	103
Mallander	30, 31	Poster:	

Core Design

BANSHEE



CORE
DESIGN LIMITED

Reindeer

2



CORE
DESIGN LIMITED